CUATRO

OCT NOV 13

MADRID

COMIC

LOS

Boletín Informati
de comic U.S.A.

ESTAFETA

Walt Simonson
New York

Estimado José María,

Supongo que parecerá que esta carta llega desde la nada, pues imagino que, probablemente, no esperabas volver a tener noticias mías. Os debo una disculpa a tí y a todos tus amigos en Madrid por no haber escrito antes. Y antes de continuar, querría expresar mi más profundo agradecimiento a tí y a todos los que vinísteis al aeropuerto. Fue estupendo conoceros a todos y, por favor créeme, os estoy profundamente agradecido por ayudarme a resolver mis dificultades con las conexiones de los vuelos. Si fueras tan amable de expresarles mis disculpas y mi agradecimiento a tus amigos, quedaría muy complacido.

Todo lo que puedo decir en mi descargo es que ha sido un año tremendo desde que regresé de España. No creo que jamás haya trabajado tanto (Excepto quizás el año anterior!) y todavía estoy esforzándome por ir por delante de mis "deadlines". De todos modos, acabo de terminar un número doble de X-FACTOR y ahora me puedo tomar un respiro.

Recientemente he aceptado hacerme cargo del guión de THE AVENGERS para Marvel. John Buscema y Tom Palmer continuarán dibujándolo. Mi primer número será el 291. Vamos a revisar la alineación del grupo en los próximos nueve números, para presentar una nueva en el 300. Espero que podamos hacer las transiciones con suavidad, para que no parezca que estamos deshaciéndonos de todo y empezando de nuevo. En realidad, tengo intención de mantener varios de los actuales miembros (Thor, The Black Knight...) pero aún tengo que decidir la composición definitiva del grupo. Había pensado en sacar a She-Hulk, pero me divierto tanto escribiendo sus diálogos que puede que me lo piense y la conserve.

Sigo haciendo el lápiz en X-FACTOR, y actualmente estoy trabajando en el número final de la trilogía de The Fall of the Mutants. ¡No llevo retraso ni nada! Pero estamos arreglándonoslas para tener el trabajo listo a tiempo para entregárselo a la imprenta y a las tiendas (¡Aunque por los pelos!).

También he hecho el lápiz de un par de portadas para D.C. y he entintado las cuatro portadas de John Byrne para la mini serie THE WORLD OF KRYPTON. Pero por diferentes motivos no he disfrutado haciéndolo y por el momento no creo que haga más portadas para ellos.

Lamento que no pudiera pasar más tiempo en España; de hecho, casi tuve que pasar la noche después de que nos despedimos. Fui a la puerta de salidas y, con un poco de suerte, me hice con un asiento de espera. Después todo el mundo aguardó en la sala de espera durante un rato, hasta que los empleados comenzaron a embarcar a la gente de acuerdo con el color de sus billetes. De repente, me dí cuenta que era la UNICA persona que quedaba allí, así que me acerqué a los encargados a preguntar qué pasaba. ¡Resultó que se habían olvidado de llamar a mi color y me metieron a bordo a toda prisa antes de que cerraran las puertas! Pero ahora lamento el que no tuviera la oportunidad de pasar la noche en Madrid. Me lo pasé muy bien en España, y estuve encantado de poder estar con todo el mundo, aunque fuera por tan poco tiempo.

Permíteme que me disculpe de nuevo por mi inexcusable retraso al escribirte, Jose, y con todos los que me ayudaron mientras estuve allí. Espero que continúes con tus dibujos y con el diseño del boletín cuyos números me obsequiástels. Espero que todos estéis bien.

Mis mejores recuerdos

Walt

EDITORIAL

¿Qué hacéis?

Leéis esto, el resto de los textos, y, luego,

¿Qué hacéis?

¿Os interesan? Bien. ¿Os importan? ¡¿No me digáis que os importan?! ¿Os molestan? ¿Os congratulan?

Qué lástima.

¿No os basta con vosotros? ¿No sois capaces de ser? ¿Está vuestro "quiero ser" tan oculto, tan sepultado, tan humillado por vuestro "debo ser"? ¿Nos hacéis caso?

Más allá de leernos,

¿Nos hacéis caso?

Más allá de disfrutar o aborrecer lo que escribimos,

¿Nos tenéis en cuenta?

Qué lástima.

¿Lamentáis que repudiemos el motivo de vuestros placeres? ¿Lamentáis que nos plazca el motivo de vuestra repudia? ¿Os inflama que llamemos malo a lo bueno y bueno a lo malo? ¿Necesitáis que sea bueno? ¿Necesitáis que sea malo? ¿No os es suficiente el que os guste, el que lo deseéis?

¿Creéis que os descalificamos? ¿Creéis que podéis descalificarnos?

Qué lástima.

¿Intentáis derribar nuestros argumentos con alguna opinión? ¿Intentáis derribar alguna opinión con nuestros argumentos? ¿Necesitáis siempre justificar en lugar de explicar? ¿Conocéis la diferencia?

¿Conocéis el "debe ser"? ¿Os sorprendéis ante el "es"?

Qué lástima.

¿Confiáis en las reglas? ¿Jugáis con las vuestras? ¿Son vuestras las vuestras? ¿Son las reglas LAS REGLAS?

¿Queréis ser buscados antes de buscar? ¿Queréis ser complacidos antes de complaceros? ¿Hay cosas que no debéis hacer? ¿Hay cosas que debéis hacer?

Qué lástima.

¿Creéis algo que no sepáis? ¿Sabéis algo que no creáis?

¿Podéis aprovechar vuestra vida? ¿Podéis aprovechar vuestra vida? ¿Podéis desperdiciarla?

¿Mezcláis la vergüenza entre vuestros deseos? ¿Tanto terreno le habéis concedido?

Qué lástima.

¿Preferís convencer en lugar de coincidir? ¿Necesitáis convencer? ¿Tan ajenos sois a vosotros mismos? ¿Tan inútil lo vuestro que precisa ser lo de los demás? ¿Tan inútil que, por ello, puede desaparecer?

Qué lástima.

¿Os llegan estas palabras? ¿Mis palabras? Son mías, no de nadie más. ¿Os llegan? ¿Os sentís aludidos?

¿Querrías eliminarlas... descalificarme... ocultarme... derribarlas... convencerme?

Más allá de leerlas,

¿Las tenéis en cuenta?

Qué lástima.

"¿Puedo desearlos? Pero, quién dice que los deseo, la voz lo dice, y que es imposible que yo desee algo, esto parece contradecirse, yo no tengo opinión".

Samuel Beckett.

José María Méndez.

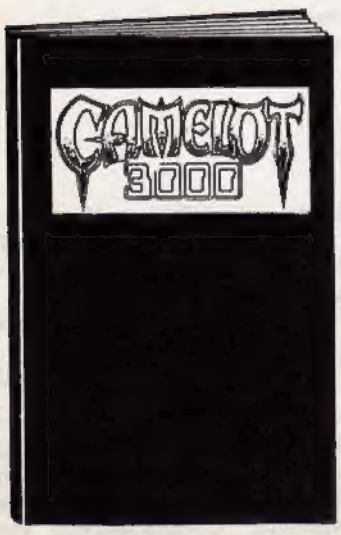
URICH Nº 13. OCT-NOV 87. Boletín editado por MADRID COMICS. Gran Vía, 55. Los Sótanos. Tel. (91) 247 27 66. 28013 Madrid. **Coordinación:** Lorenzo D. Buendía. **Colaboradores:** Rocío Ayuso, Lorenzo D. Buendía, Azucena Martín, Alejandro Meraviglia-Crivelli Roche, José María Méndez, Alfons Moliné, Francisco Naranjo, Enrique Vela. **Diseño y maqueta:** José María Méndez y Lorenzo Díaz. **Sra. Pynchon:** Rocío Ayuso. **Motorista:** Miguel Angel Díaz. **Composición:** Concha Moreno. **Impresión:** Malvar.

PIRANHA
PRESS

• La D.C. eliminó su código de censura e instituyó una especie de Epic que se llamará Piranha Press ("la compañía atrevida y voraz"). Para publicar bajo este sello, que admitirá cualquier cochinada y atentado a la moral, se han instituido seis mandamientos o condiciones: 1) Respetarás a tu editor. 2) Reinventarás las reglas de la narrativa. 3) No te inclinarás ante lo establecido. 4) No te rebajarás al nivel del lector. 5) Te preocuparás de que tu trabajo siempre tenga calidad. 6) Serás creativo y experimentarás siempre. Dicen que quieren material tipo LOVE & ROCKETS, CEREBUS y yo qué sé qué más. También dicen que, a diferencia de Epic, los derechos son de la compañía y no de los autores.

• El último vicio yanqui es encuadernar todo, de cara al virginal punto de venta que suponen las librerías generales. D.C. prepara reediciones de miles de páginas de CAMELOT 3.000, MAN OF STEEL y THE BEST HISTORIES OF SUPERMAN EVER TOLD que se unirán a la reciente de WATCHMEN. Marvel, por su lado, anuncia un ELEKTRA ASSASIN y una cosa que se titula MARVEL MASTERWORKS, y que recopila las primeras aventuras de SPIDERMAN, FANTASTIC FOUR, X-MEN y otros, dedicándoles un tomo a cada uno, y lindamente recoloreados con aerógrafo. Acabarán hundiendo un mercado que acaba de nacer virtud a obras de categoría como el MAUS, AMERICAN SPLENDOR y DARK KNIGHT.

• Cuando Marvel abandonó la opción sobre STAR WARS, ésta quedó un tanto en el olvido. Ahora, Blackthorne, conocido por sus chapuzas reeditando clásicos, recoge el guante y se decide a sacar una serie de comic-books. Será trimestral y vendrán de la mano de **Len Wein** y **Glenn Johnson.**



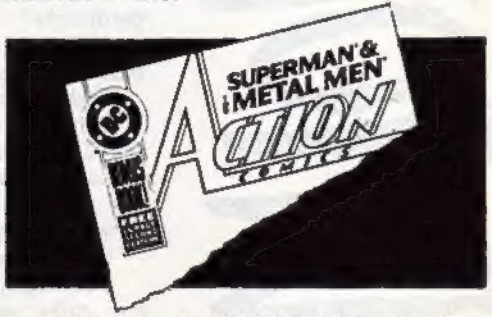
• La serie de GREEN ARROW será dibujada por **Hannigan**, un individuo curioso que, la última vez que vimos algo suyo, le da por copiar a **Miller.**

• Confirmado y con fecha de salida en Enero es el proyecto de **Starlin** con dibujos de **Wrightson:** WEIRD. Tendrá tintas de **Dan Green** por extraño que parezca y lo poco que le vaya al estilo del dibujante. ¿Quién sabe? Quizá lo mejora, aunque viendo lo de aquí al lado, nos tememos que el asunto es bastante insalvable. Saldrá en buen papel.

• Kitchen Sink planea reeditar todo Flash Gordon en una edición decente. Empezará con las tiras de los años cincuenta que fueron guionizadas por **Harvey Kurtzman** y dibujadas por **Frazetta, Wood, Williamson** y otros, siguiendo instrucciones del autor oficial de la serie: **Dan Barry.** Empiezan con estas tiras debido a que **Kurtzman** dispone de copias en blanco y negro, en perfecto estado, de toda esta época.

• **Byrne** sigue trabajando en el nuevo universo Marvel. THE PITT va de la destrucción de Pittsburg y tiene guión de **John** "tiempo libre" **Byrne** y **Gruenwald** con dibujos de **Sal Buscema.** Tendrá formato lujo y piensan repetir el detalle cada tres meses. Cada uno tendrá repercusión en el tono de todo el "Nuevo universo". Piensan marvelizarlo todo lo posible.

• A partir del año que viene, cada mes, los tebeos D.C. tendrán una historia de regalo protagonizada por algún nuevo personaje. La promoción se realizará con un título diferente cada mes y tendrá 14 páginas. D.C. ya utilizó el mismo sistema para presentar series como BLUE DEMON o THE NEW TEEN TITANS.



• WORLD OF SMALLVILLE tendrá dibujos de **Kurt Schaffenberger** y **Alfredo Alcalá.** El guionista será el desocupado de **Byrne.**

• Mientras **Sienkiewicz** trabaja en "STRAY TOASTER", una fantasía sobre un chico que entra en coma tras ser testigo de un asesinato, se reúne con **Miller** y planean una posible continuación a ELEKTRA con los personajes de Garrett y Chastity y que, obviamente, se desarrollaría en una época anterior a la miniserie.

• **Peter David** no va a escribir una novela. Ya lo hizo hace un año adelantándose a todos. Se titula "Knight Life" y va de un Rey Arturo resucitado que se presenta a las elecciones para alcalde de New York.

• **Jim Baikie**, conocido por su ELECTRIC WARRIOR y el ANN. 2 de NEW TEEN TITANS, prepara nueva serie con guión propio para D. C. Mientras, dibujará el próximo Anual de THE SPECTRE.

• **Peter O'Donnell** está escribiendo un guión de MODESTY BLAISE para ser dibujado en formato de Graphic Novel por **John Burns**. Titan Books edita.

• **Chaykin**, el ocupado, prepara serie para Vortex. Se titula BLACK KISS y su trabajo se limitará a 16 páginas mensuales.

• Se estrenó la película de televisión de THE SPIRIT el pasado 31 de Julio. Estaba hecho desde hacía un año y no pareció impresionar mucho.

• D.C. sigue de revivals y la emprende con THE PHANTOM y FLASH GORDON. Tendrán sus respectivas miniseries y poco más se sabe, además de que la primera gozará del dibujo de **Joe Orlando**.

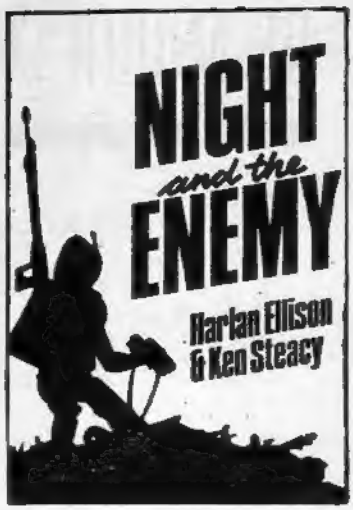
• Byron Preiss Visual Publications editará una colección de novelas gráficas para Berkley Books. Se llamará "24th Century".

• Debido a la eliminación de las normas de censura de D.C., **Marv Wolfman** volverá a trabajar con la compañía y, de momento, tiene prevista una Graphic Novel de TEEN TITANS que dibujará **George Pérez**, en la que se resolverá el problemita del origen de Wonder Girl. Asimismo, **Frank Miller** ha dicho que volvería pero que de momento no tiene nada pensado para la compañía, lo que quiere decir que su proyecto con **Dave Gibbons** (de temática y personajes ya definidos) se lo editará él mismo, u otra compañía.

• **Alan Moore** sigue en sus trece de tomarse dos meses de vacaciones y terminar lo colgado. Luego escribirá una novela para Tor Books, de temática aún por decidir, y su próximo trabajo en historieta no tendrá nada que ver con superhéroes (Véase la estafeta).

• TWILLIGHT es el título de una miniserie que está escribiendo **Chaykin** para **García López**, utilizando la mayoría de los personajes futuristas de la D.C. Según el amigo **Howard** la miniserie de tres tendrá un tono bastante amargo y está pensada para que el dibujante tenga la oportunidad de saltar al estrellato que le han negado guionistas más incapaces.

• "NIGHT AND THE ENEMY": Cinco relatos cortos de la primera época de **Harlan Ellison** que han sido adaptados a la historieta por **Ken Steacy**. Tres de ellos aparecieron en Epic, dos son inéditos. Los que salieron en blanco y negro han sido coloreados. Edita Comico, posiblemente la compañía con mayor calidad de edición de U.S.A. Habrá que comprarlo. Varios ejemplares, obsequiemos a los amigos.



• Los rumores sobre el EXCALIBER (está bien escrito) siguen siendo tan variados como su ortografía. Ahora se dice que será un mensual en buen papel y valiendo 1 dólar, mientras que el primer número será un especial de 3,25 y, en formato lujo. También se comenta que será trimestral y de las mismas características que el primer número, que sí será como hemos dicho. Hasta que sepamos algo más concreto y publiquemos una entrevista con **Alan Davis**, su dibujante, confirmamos que la serie será continuación directa de la de CAPTAIN BRITAIN, cerrada hace dos años, y que las historias se ambientarán en la Braddock Manor, casa del Capitán y nexo de dimensiones (por obra y gracia de un antiguo guionista de la serie: **Alan Moore**).

¿ES HORA DE MORIR ...?

¿Alguna vez habéis jugado con un perro? Le acercas un palo, una pelota, cualquier objeto que por el acuerdo tácito de los gestos se convierta en el motivo del juego, y lo agitas frente a él. Los ojos del animal siguen frenéticos su recorrido, visitan tus ojos eventualmente, su boca se abre nerviosa y... ¡Salta! Una vez.

Agitas el objeto, sus ojos lo siguen, el animal... ¡Salta! Dos veces:

Agitas el objeto, sus ojos lo siguen, el animal... ¡Salta! Tres veces.

No esperes que lo repita en muchas más ocasiones. Aunque tan sólo sea un juego, el perro desistirá si en cada nuevo intento tan sólo muerde el aire, y su única recompensa es el fracaso. Si quieres mantenerlo atento a la acción, debes concederle, aunque sólo sea por instantes, el sabor del éxito. El perro tiene que ganar en algún momento. Debe morder el premio.

Claremont comenzó a agitar el palo muchos números atrás. Aunque gran parte de su juego remita al soap opera, al melodrama inflado, no olvida de parte de quién está el público, su público, el público de los mutantes. Los mutantes que, una y otra vez, lanzan dentelladas y sólo encuentran el aire. Los mutantes que han apostado sus vidas —algunos para perderla— en la defensa del mundo, y sólo han recibido desprecio, miedo, humillación y muerte. Muerte de sus sueños, de sus amigos, de sus esperanzas. Los mutantes que no han conocido un momento de paz, de felicidad, desde hace ya tanto tiempo que sus memorias se resisten a recordar. Tras cada paso un nuevo golpe les esperaba, la derrota más absoluta les aguardaba.

Ha llegado el momento, la hora del reconocimiento. Los mutantes, hambrientos, han mordido el hueso (Sólo porque el amo se lo ha permitido). El juego se reanuda. De sus sombras, de sus ruinas, de lo que queda de aquello que fue, se levantarán con nueva vida corriendo por sus venas.

Y, como tantos otros en tantas otras ocasiones, lo harán sólo para volver a caer desde lo más alto.

José María Méndez

Chris Claremont

La idea surgió de una forma natural, pues tanto Louise como yo caminábamos en la misma dirección en nuestras respectivas tramas; ella con "Apocalypse" y yo con "Mr. Sinister". Así que, desde un punto de vista comercial, y también como algo que pensé sería interesante, tenía sentido enlazar las tres series.

Mientras que la Masacre Mutante era algo así como un tapiz entrelazado, la Caída de los Mutantes está más unida temáticamente a través de todas sus tramas interrelacionadas, especialmente X-FACTOR y THE NEW MUTANTS; ambas se ocupan de la misma noción de los mutantes como marginados, el prejuicio al que se enfrentan como héroes y como personas, y la resolución de ese dilema. Después de "La Caída..." la premisa de todo en el mundo mutante cambiará, y los mostraremos al mundo entero bajo una luz radicalmente nueva, y, en el caso de THE X-MEN, haremos algo fundamental con la serie.

THE X-MEN experimentarán la transición de héroes a leyendas, con todo el sacrificio que ello implica. Si precisara de un paradigma histórico, el ejemplo de los 300 espartanos en las Termópilas serviría. Se encontrarán en una situación que no pueden ganar, y la única salida parece requerir el sacrificio extremo.

La presunta muerte de THE X-MEN servirá asimismo como catalizador de lo que ocurrirá en X-CALIBUR a finales de año, y aún más, impulsará la idea con la que vamos a trabajar a lo largo del próximo año, que hemos llamado provisionalmente El Infierno en la Tierra. Esto reunirá la mayor

parte de las organizaciones anti-mutantes, incluyendo las formadas a su vez por mutantes, como The Marauders.

Todo esto me proporciona la oportunidad de resolver un montón de cuestiones en mi propia serie, como, por ejemplo, la relación STORM/FORGE y si ella recuperará sus poderes. Por otra parte, estos acontecimientos proveerán cierta solución a la actual corriente de histeria anti-mutante una vez que los incidentes que tienen lugar en THE X-MEN sean retransmitidos por la televisión a nivel mundial.

No creo que podamos quemar el asunto anti-mutante. Muchos lectores piensan que se ha quedado obsoleto, y se quejan de tener que leer sobre prejuicios en cada número. Mi respuesta es, ¿Por qué tengo yo que leer sobre prejuicios en los periódicos cada día, por qué tengo que ver Suráfrica, el condado de Forsythe, o Georgia, o Brixton, o... bueno, cualquier país que elijas? ¿Por qué algunas personas temen y odian a otras por su sola religión, creencia, color de piel, o lo que sea?

Mientras la contrapartida en la vida real exista, ese aspecto de THE X-MEN como serie y como grupo existirá. Les guste o no, el único comic cuya razón de ser es el prejuicio, es THE X-MEN.

El cambio de énfasis del asunto anti-mutante es tan sólo una resolución parcial. Lo que espero que ocurra tras La Caída de los Mutantes es que veamos sus ramificaciones en los meses siguientes. Un ejemplo de esto será quizás la Unión de Libertades Civiles Americana llevando adelante un manifiesto contra el Acta de Registro de Mutantes, alegando su inconstitucionalidad, y la justicia tendrá que tomar una decisión. Los mutantes tendrán una razón para esconderse por temor al Acta, y los diversos países se verán implicados, bien para destruirlos, bien para ofrecerles asilo.

LOUISE SIMONSON

Chris y yo habíamos llegado a importantes culminaciones en la trama que llevarían a las series por nuevas direcciones, y Jim Shooter llegó y nos pidió que hiciéramos algo que uniera las series.

Le explicamos que ya teníamos todas estas tramas centrales que estaban unidas, pero de un modo temático —los acontecimientos de una afectando a los de la otra. Shooter dijo "¡Eso es estupendo! ¡Haremos eso!" El departamento de ventas le echó un ojo y les encantó. Todo el planteamiento para el próximo año estará capitalizado por el potencial de interrelaciones dentro de las series de mutantes, todo ello dispuesto merced a La Caída de los Mutantes.

X-FACTOR va a revelar al mundo que no son cazadores de mutantes sino que ellos mismos son mutantes. THE X-MEN serán reverenciados como salvadores, y todo el mundo pensará que están muertos. LOS NUEVOS MUTANTES, al enterarse, decidirán que no pueden permitirse por más tiempo ser tan sólo estudiantes, así que intentarán reemplazar a THE X-MEN, asumiendo un papel que les viene demasiado grande. Veremos si son capaces de desempeñarlo o no.

La actitud del mundo hacia los mutantes se dividirá, y veremos quién está detrás de gran parte de la histeria anti-mutante; de hecho será revelado en los próximos X-FACTOR. Estará mejor visto el que la gente acepte a los mutantes, pero al mismo tiempo tendremos una organización de extrema derecha, similar al Ku Klux Klan, que pretende borrar a los mutantes de la faz de la tierra.

El asunto de la histeria anti-mutante ha concluido su camino, y ahora nos vamos a ocupar de las fuerzas que había tras ello, que han empujado a la gente a comportarse de un modo tan agresivo; vamos a ver la conspiración internacional dirigida contra los mutantes.

Uno de LOS NUEVOS MUTANTES morirá. Obviamente no voy a decir quién, pero una de las tácticas de los guionistas es generar simpatía y buenos sentimientos hacia el personaje del que van a desprenderse. Introduciremos un nuevo NUEVO MUTANTE. Echamos un vistazo para ver cuál causaría más problemas, y ya hemos elegido. Va a agitar a todos los personajes.

También va a producirse un marcado cambio en la actitud de Magneto respecto a su papel de mentor. Nunca ha sido tan efectivo como Xavier controlando a sus estudiantes, aunque su corazón esté donde debe estar. Los muchachos escapan constantemente a su supervisión, y después de La Caída de los Mutantes, veremos mucho más de su incapacidad para controlar a sus alumnos. Sufrió el Holocausto y fue testigo del asesinato de su familia, y ahora ha tenido que contemplar la muerte de uno de los chicos puestos bajo su tutela. Se dejará llevar por la rabia y estará dispuesto a utilizar todos los medios a su alcance para asegurarse de que nada parecido vuelva a suceder. Tendrá que tomar una importante decisión entre el camino de la luz y el camino de la oscuridad.

Apocalypse se establecerá como el villano central en X-FACTOR, y vamos a revelar lo que casi todo el mundo ha adivinado ya, que el Angel no está muerto, y que va a volver como La Muerte, el cuarto jinete. Además, todo el mundo tendrá nuevos uniformes. Así va a ser con LOS NUEVOS MUTANTES y X-FACTOR, y he visto dibujos que así lo indican en la mayoría de THE X-MEN.

Extractos de declaraciones publicadas en el N.º 78 de la revista SPEAKEASY.
Traducción de José María Méndez

ESTO NO ES EL OESTE... (DE LO PROSCRITO SEDUCTOR)

Francisco Naranjo

O de cómo el hábil guionista ha sabido mutar, disfrazar, evolucionar una serie de en un principio simplonas premisas de manera que continúe aún hoy en el candelero, con mínimos de interés y calidad poco comunes en un mercado tan abocado a la chabacanería y a lo precario como lo es el del comic-book yanqui (que las excepciones son, no lo olvidemos, excepciones, y como tales no hacen sino confirmar reglas). ¿Sólida construcción dramática, personajes creíbles, grandes ideas? ¿Qué misteriosa cualidad quién sabe si no mágica posee el señor Claremont? Labor estimable la suya, a pesar de fallos, despistes, flaquezas, que no es fácil oficio el de escritor por entregas (no son ya victorianamente sórdidos y encantadores folletines, pero el mecanismo viene a ser el mismo) y la sistematización de tanto viejo truco narrativo y tanto resorte dramático fácil puede acabar asfixiando talento e ideas renovadoras (en caso de que las hubiere, que parece que sí).

Hablemos de trucos y resortes. Hablemos de mujeres, por ejemplo. O del cómic como pase de modelos. Véanse no ya los cambios de indumentaria de la Pryde (supuesto síntoma de inseguridad adolescente, terrible enfermedad mental que parece afectar a la mayor parte de la especie "homo superior"), sino los cambios constantes de ropas y peinados de las demás poderosas niñas (que lo son, además; jóvenes, jóvenes, por mucho que ni piensen como tales ni lo parezcan). Pensemos también en esa misteriosa regla de tres que transforma una situación tópica y aburrida en excitante y con garra con sólo que el protagonismo lo tengan hembras en lugar de señores, regla no sé si con base psicológica (el público lector, aquí y allá, es mayoritariamente masculino: ¿morbo?), pero de eficacia sólida y demostrada.

Y ya que en glosar estamos (a grandes rasgos siempre), glosémosles a ellos. Los conflictivos, creíbles, angustiados o no hombres-X. Un asesino moralista con debilidades zen y cierta tendencia al monólogo reiterativo (un poco esquizo, también), un chico azul con problemas de fe y parentescos dudosos, un pimpollo soviético al que empiezan a salirle ahora los dientes, un hermano atormentado (ah, los problemas del corazón) y un niño rubio y tonto que un día hizo plop! y cayó de ninguna parte en medio de una nube de polvo de estrellas (algún día alguien debería escribir algo en torno a Longshot y Peter Pan). Una galería, en fin, de cuidadosamente diseñados personajes, verdadera encarnación de cotidianeidad en contextos a veces algo forzados pero de fuerte componente realista. Que tengan sus rarezas genéticas, que la base de su inseguridad y conflictividad deba buscarse más en Nietzsche o Kuttner que en Edipo no son más que exigencias del género. Que sean capaces de pensar sólo de uno en uno y que se problematicen por capítulos, caramba, Claremont no es Faulkner, no pidamos peras al olmo (que las excepciones, excepciones son).

Trucos y resortes, recursos y trampas. O un activo escritor repasando su producción cada cierto tiempo para repescar cabos sueltos y construir nuevos episodios, incluso sagas enteras (el folletín otra vez, y "Hill Street Blues" en la mente). Que no sabemos si es recurso consciente o puro accidente, aunque probablemente se trate de una mezcla de ambas cosas. Lo de las sagas, además, es asunto rentable, que siempre son reimprimibles en formato caro (mini de lujo o volumen unitario) a poco que uno sepa hacérselo (ahí tenemos el tema Fénix o el Lobezno nipón de Miller). Y también la fiebre crossover que asola últimamente nuestras estanterías (y nuestros bolsillos, ay), anunciemos alguna muerte, aunque luego casque sólo el apuntador, y vendamos lo de siempre como si churros fueran.

Un escritor respetuoso, en fin, con políticas comerciales y tradición literaria ("de género" o "popular", que diría más de uno). Ahí tenemos ese nuevo invento crepuscular con publicidad del sinuoso y enérgico Alan Davis, o ese dibujo de Silvestri a lo "Forajidos de leyenda" que tan bien entronca con el espíritu de la serie. Porque, ¿qué es al fin y al cabo el asunto superheróico sino un trasunto actual (tamizado por fácil filtro SF) del western clásico? Personajes solitarios de férreo código moral propio, canto a la amistad, poema del paisaje abierto (ciudadano y cerrado más bien, herencia del thriller), eterna huída hacia delante del perseguido. La justicia como algo muy claro y básico, difícil camino casi siempre divergente del de la ley (Daredevil dixit). Y muchas más cosas que sería ocioso y hasta reiterativo glosar, excepto quizá el lado negativo del asunto, la tendencia moralista que parece marca de fábrica USA. El tufillo de ideología barata que los textos de Claremont tienen tan a menudo, especialmente cuando pretende ponerse trascendente. Personajes turbadoramente solitarios peroratando con absoluta falta de pudor sobre sentimientos familiares y compromisos morales con nadie sabe muy bien qué (morales de moralina, entendámonos bien). Ese truco más que dudoso de los mutantes perseguidos y el paralelismo constante con los judíos durante el reinado de Hitler que tantos discursos sobre hermandad entre los hombres ha facilitado al guionista. No puede uno evitar el recuerdo del bíblico pueblo elegido, perseguidos una y otra vez, malditos pero con la estrella de Hahvé como guía perpetua. Que como recurso no está mal, es incluso inteligente (eficacia probada: ahí están las listas de ventas), pero algo sí que huele.

Que a todos nos atrae la figura del perdedor, que nos encanta identificarnos con el perseguido, el proscrito, el que camina siempre al otro lado de lo estrictamente (tediosamente) legal. La vida en la frontera. Y si nos aseguran, en fin, que es el bueno, el que tiene razón, pues miel sobre ojuelas. Aunque Billy the Kid fuera un energúmeno. Como niños todos, vaya.

TIEMPO-X

Lorenzo Diaz

1975 **KING-SIZE 1** (Verano). Presentación de los nuevos X-Men. Len Wein y Chris Claremont guionistas. Dave Cockrum dibujante.
94 (Ag.) Reanudación del título suspendido. Cadencia bimestral. Claremont escribe, Cockrum dibuja. Len Wein se encarga del argumento en este número y en el siguiente. En el número 95 muere un miembro y vuelve a la Marvel el elemento de impredicibilidad que desapareció cuando se fue Kirby.
96 (Dic.): Guión de Bill Mantlo.

1976 **101** (Oct.): Muere Jean Grey y nace Phenix.

1977 **106** (Jun.): Fill-in de Bill Mantlo y Bob Brown.
108 (Oct.): John Byrne sustituye a Dave Cockrum, debido a sus anteriores colaboraciones con Claremont en las series IRON FIST y STARLORD.
IRON FIST 15 (Sep.): Claremont y Byrne. Situado entre el 108 y el 109.
110 (Feb.): Fill-in de Claremont-De Zúñiga.

1978 **112** (Ago.): La serie pasa a mensual en olor de multitud.

1979 **120-121** (Abr.-May.): Presentación oficial de ALPHA FLIGHT.

1980 **ANN. 3** (Ene.): Primer anual de la nueva época. Dibujan George Pérez y Terry Austin. Se sitúa cronológicamente entre los nos. 124 y 125.
129 (Ene.): Empieza la saga del Hellfire Club inspirada en el episodio "A touch of brimstone" de la serie televisiva de The Avengers. Concluirá en el núm. 137 con la muerte de Jean Grey, y servirá de presentación a Kitty Pryde futuro miembro del grupo.
137 (Sep.): Debido a imposiciones editoriales, se cambiaron las páginas 30 a 35 que mostraban a Jean Grey siendo lobotomizada. Con el cambio, Jean Grey se suicidaba heróicamente. Posteriormente se publicaría la historia original en un solo cuaderno titulado "PHOENIX THE UNTOLD STORY", que contenía una historia corta con el cumpleaños de Kitty Pryde, situada entre los números 166 y 167.
139-140 (Nov.-Dic.): aparición final de ALPHA FLIGHT en la serie y que daría pie a su propia serie, escrita y dibujada por John Byrne.
ANN. 4 (Nov.): Dibujos de John Romita Jr.

1981 **143** (Mar.): Ultimo episodio dibujado por Byrne. A partir del siguiente número Dave Cockrum vuelve a encargarse de la serie.
144 (May.): Dibujos de Brent Anderson.
150 (Oct.): Magneto se reforma. Número doble.
ANN. 5 (Oct.): Dibujos de Brent Anderson y Joe Sinnott. Situado a continuación del 150, cronológicamente hablando.
El Annual 10 de AVENGERS, de este año, tiene también guión de Claremont, con dibujos de Golden, y debería incluirse entre los números 148 y 149.

1982 **151-152** (Ene-Feb): Fill-in dibujado por McLeod y Jim Sherman.
X-MEN/TEEN TITANS (jul.): Claremont/Simonson. Fuera de cronología pero situado después del 157.
154 (Abr.): Principio de la historia del nido, que de un modo u otro dará pie a NEW MUTANTS.
159 (Jul.): Fill-in dibujado por Bill Sienkiewicz que se interrelaciona con...
ANN.6 (Nov.): También dibujado por Sienkiewicz.
MARVEL FANFARE 3-4 (Jul.- Sep.): Dibujos de Cockrum y Paul Smith, respectivamente. Continuación de los dos números anteriores que tenían al Angel y a Spiderman como protagonistas. Situado nebulosamente entre el 160 y el 161.
160 (Ago.): Dibujos de Brent Anderson Daría pie a la serie limitada de MAGIK.
WOLVERINE (Sept.-Dic.): Miniserie de 4 números con dibujos de Frank Miller y está situada entre los números 167 y 173.
THE NEW MUTANTS (Oct.): Graphic Novel de Chris Claremont y Bob McLeod presentando al nuevo grupo, y que da pie a la serie del mismo nombre.
"GOD LOVES, MAN KILLS" (Nov.): Novela Gráfica con dibujos de Brent Anderson que se sitúa entre el 160 y el 161, aunque de manera un tanto confusa por los famosos cabos sueltos de Claremont.

1983 **164** (Dic.): Debut de Paul Smith en la serie.
165 (Ene.): Número doble.
166 (Feb.): Número que enlaza con el núm. 3 de New Mutants.
NM1 (Mar.): Aparición de la serie. Dibujos de McLeod.

NM4 (Jun.): Sal Buscema se convierte en dibujante fijo.
176 (Dic.): Paul Smith le pasa el relevo a John Romita Jr., que dibuja las últimas páginas del episodio. Número doble.
MAGIK (Dic.-Mar.): Miniserie de 4 dibujada por John Buscema Sal Buscema y Ron Frenz. Enlaza con el 14 de NM.
Chris Claremont escribe cinco páginas y un desarrollo de una posible Graphic Novel con Neal Adams, en la que matan a Magneto en la página 3. Nunca llegó a concluirse, y no tengo datos de si se empezó a dibujar.

1984 **Ann. 7** (Ene.): Dibujos de Michael Golden. Situado entre el 174 y el 175.
X-MEN AND MICRONAUTS (Ene.-Abr.): Miniserie de 4 con guión de Chris Claremont/Bill Mantlo y dibujos de Butch Guice. Situada entre el 178 y el 179.
180 (Abr.): Enlaza con las Secret Wars I y con el NM15.
NM18 (Ago.): Bill Sienkiewicz entra en la serie como dibujante fijo.
NM ANN. 1 (Ago.): Dibujos de Bob McLeod. Situado entre NM21 y NM22.
186 (Oct.): Dibujos de Barry Smith: "Lifedeath 1". Número doble.
KITTY PRYDE & WOLVERINE (Nov.-Abri.): Serie limitada de 6 con dibujos de Al Milgrom. Se desarrolla entre los nos. 183 y 192.
ANN 8 (Dic.): Dibujos de Leialoha. Situado a continuación del 192.

1985 **193** (May): Décimo aniversario de X-MEN. Número doble.
195 (Jul.): Crossover con POWER PACK 12.
NM 21 (Nov.): Número doble.
196 (Ag.): Tie-in con SECRET WARS.
NM32 (Oct.): Leialoha se encarga de la serie durante tres números.
198 (Oct.): Dibujos de Barry Smith. "Lifedeath II". Se empieza a hablar de una serie limitada de "Forge & Storm" que nunca llegará a la luz por diferencias creativas entre guionista y dibujante. Igual pasa con un posible "Lifedeath III" que tendría a Forge como protagonista.
200 (Dic.): Número especial que, teóricamente, dará pie a una serie limitada situada entre las páginas
Nunca llegó a hacerse.
NEW MUTANTS SPECIAL EDITION y X-MEN ANN. 9 (Ago.).: Dibujos de Art Adams. Situado cronológicamente antes del NM 35 y del X-MEN 200.

1986 **201** (Ene.): Dibujos de Rick Leonardi. Prolegómenos de X-FACTOR.
X-MEN & ALPHA FLIGHT (Ene.-Feb.): Miniserie de dos números dibujada por Paul Smith. Situada en medio del núm. 192.
202-203 (Feb.-Mar.): Crossover con SECRET WARS y NM 36 y 37.
NM 35-37 (Ene.-Mar.): Números dibujados por Mary Whitsire con tintas de Bill Sienkiewicz. Cross-over con SECRET WARS.
204 (Abr.): Dibujos de June Brigman.
205 (May.): Dibujos de Barry Smith.
NM 38 (Abr.): Dibujos de Rick Leonardi.
NM 39 (Mar.): Butch Guice se convierte en dibujante fijo hasta el 50. Número doble.
211 (Nov.): Principio de la Masacre Mutante y último número dibujado por J. R. Jr. que comparte su trabajo con Brett Blevius. Relacionado con NM 46, THOR 373-374, X-FACTOR 10-11 y POWER PACK 27, en acontecimientos aunque no se requiere lectura conjunta.
ANN 100 (Ag.): Dibujos de Art Adams. Situado entre el 210 y el 211, y a continuación del...
NM ANN. 2 (Jul.): Dibujos de Alan Davis. Primera aparición "oficial" de Captain Britain desde la cancelación de su propia revista inglesa en el núm. 12.
212 (Dic.): Dibujos de Rick Leonardi.

1987 **213** (Ene.): Dibujos de Alan Davis, que también se encargará del 215.
214 (Feb.): Dibujos de Barry Smith. Nueva alineación del grupo.
216-217 (Abr.-May.): Dibujos de Butch Guice.
FANTASTIC FOUR vs. X-MEN (Feb.-Jun.): Miniserie de 4 nos., dibujada por John Bogdanove. Situada entre los números 219 y 220.
NM 49: Dibujos de Brett Blevins, que también se encargará del 219 de X-MEN.
NM 51 (May.): Dibujos de Kevin Nowlan.
218 (May.): Primer número de Marc Silvestri, que a partir del 220 se convertirá en el dibujante fijo de la serie.
NM 52-53 (Abr.-May.): Dibujos de Rick Leonardi.
NM 54 (Jun.): Dibujos de Sal Buscema.
223 (Nov.): Dibujos de Kerry Gammill.
NM 55 (Jul.): Louise Simonson se hace cargo de los guiones de la serie. Brett Blevins hará lo mismo con los dibujos.
ANN. 11 (Ago.): Dibujos de Alan Davis. Situado entre el 219 y el 220.
NM ANN 3 (Ago.): Dibujos de Alan Davis. Situado entre el 52 y el 53 de

1988 **225** (Ene.): Principio de "The Fall of the Mutants", que se prolongará hasta el 227. El mismo subtítulo rezará para X-FACTOR 24, 25 y 26, y en NM 59-61.
EXCALIBUR (Abr.): Nueva serie con guión de Chris Claremont y dibujos de Alan Davis.
WOLVERINE (?): Serie con guión de Claremont prevista para el 88.
PHENIX (?): Serie limitada prevista para el 88 que será dibujada, en principio, por Rick Leonardi. Estaría situada entre el núm. 209 y la nueva serie EXCALIBUR.
COLOSSUS (?): Serie limitada,dibujada por Rick Leonardi, que parece haber pasado a mejor vida antes de ser iniciada.

Téngase en cuenta para la lectura de esta cronología que las fechas proporcionadas son las que rezan en cubierta y que el tebeo aparece cuatro meses antes de éstas. Tampoco he incluído las series de NIGHTCRAWLER, X-MEN vs. AVENGERS y FALLEN ANGELS, por considerarlas ajenas a la obra de Claremont, que es, a fin de cuentas, el auténtico artífice de la serie.

R I B U N A

WASTELAND N.º 1
J. Ostrander & Del Close/D. Lloyd, W. Mesner Loebs & D. Simpson

Uno no sabe nunca si sonreir con vanidad o llorar lastimosamente cada vez que los cándidos yankees se hinchan gloriosos y alardean de sus "arriesgados" pasos que "exploran los límites del medio" y "lo llevan más allá". Bien, si éste es el medio y sus límites, por mí pueden llevárselo.

Allá o donde les plazca.

José María Méndez

THE PHANTOM STRANGER Miniserie de 4 números.
Paul Kupperberg/M. Mignola & C. Russel

Rara es la ocasión en que un sucedáneo de sucedáneos retiene los suficientes ingredientes del motivo a imitar, o encuentra, ¡oh impensable fortuna!, suficientes valores novedosos para adquirir interés intrínseco. No estamos ante una excepción.

El talento de Kupperberg se convierte en eufemismo a la hora de buscar para sus guiones los éxitos de otros. Así, se rebaja hasta el orden de lo patético cuando utiliza los mass media, televisión y prensa, como mecanismo regular al trasladar las situaciones espaciales y temporales, o cuando al hacerlo mantiene los pies de diálogo de la acción anterior o adelanta los de la siguiente.

Fracasa con estrépito semejante en su oportunista intento de entroncar con el misticismo oriental, y hacernos ver al personaje como un minúsculo engranaje en el inexorable y reiterado ciclo que rige el equilibrio en el enfrentamiento eterno del caos y el orden.

El error dista mucho de reducirse a la forma. Las motivaciones de la acción, las relaciones inter-personajes, y los incrementos dramáticos se resuelven con una estúpida sencillez televisiva. Y, no habiendo pecado suficiente, se complace en mostrarnos un Reagan cuerdo y preocupado por la posibilidad de un inminente holocausto nuclear. Vomitivo.

El trabajo gráfico es punto y aparte. Mignola es, probablemente, uno de los autores con más talento entre la deleznable pléyade de dibujantes autistas de los que se nutre el comic book. Su labor es efectiva y atractiva, apoyada por el acertado —cómo no— entintado de Russel, adaptado de forma camaleónica una vez más, dotando a la serie de su exclusivo interés.

José María Méndez

John Byrne

David Lloyd

STARBRAND 11
John Byrne/Tom Palmer

1. 75 págs. de "dibujo" y 100 de "guión" parecen excesivas para que los ejecute un solo hombre en un mes de tiempo. Eso podría implicar la existencia oculta de ayudantes si no fuera por un par de razones:

a) **Jack Kirby** en horas bajas producía 15 páginas semanales y nadie puede negar la calidad y repercusión de esas páginas. Y, por citar otro caso, **Joe Staton** produce un episodio de GREEN LANTERN cada dos semanas, porque, dice, cuando hace esas 23 páginas en una semana no le convence el resultado.

b) Los guiones están resueltos a la americana, con sinopsis por delante y diálogos con la puesta en escena ya hecha, lo que facilita las cosas. Y el "dibujo" se limita a encajar la figura en la viñeta a como sale y si le sobra cabeza por la viñeta la hace más pequeña y vale, total si me van a pagar igual, y además la composición es primer término aquí y el resto de la escena en el hueco que hay libre.

O sea, que no tiene negros, ayudantes, ghosts, o como se les llame, porque... ¿no se les ha ocurrido pensar que, si los tuviera, el trabajo tendría mejor aspecto? El único ayudante que tiene es el entintador de turno que cuanto mejor sea, más aparente queda la cosa.

2. **Jim Shooter** hizo un buen trabajo en esta serie y **John Romita Jr.** le correspondió. Entre los dos hicieron un tebeo agradable, entretenido, intrascendente y con más "sense of wonder" que el conjunto de sus demás trabajos. Para alegría y tristeza (que también la habrá habido) **Jim Shooter** se fue a otros proyectos. **J.R. Jr.** hace ahora DAREDEVIL y sigue con la misma calidad, al máximo de sus posibilidades, que no es que sean muchas pero para este mundillo del pijama bastan y sobran cuando el trabajo es a su medida.

¿Para qué estropear un buen trabajo? Debieron cerrar la serie.

LA OTRA PATRULLA-X

Enrique Vela

Supongo, parece bastante evidente, que los Nuevos Titanes nacieron al amparo de la intención editorial de hacer una gran cantidad de dólares a base de copiar un producto ya rentable de la competencia, una de las tradiciones de raigambre más honda entre los profesionales de la dirección de empresa. Así que las líneas fundamentales ya se encontraban trazadas. Disponían del inigualable (en extensión) fondo DC de superseres insulsos y con trajes feos de los que sacar la tradición y entroncar con las grandes series. Todos esos compañeros juveniles de los "major characters": los kid-algo, algo-boy, algo-girl, etcétera, etcétera. Como individuo responsable y juvenil a la vez, Robin era (un Cíclope) inmejorable, cerebral, detectivesco. Por ahí ningún problema de fisuras. Cientos de ellos para elegir. La cuestión hubiera sido los nuevos miembros a añadir, la savia fresca. Pero la guía era inequívoca. El look de la nueva Patrulla-X como grupo, así para portadas, trajes, aspecto global, viene marcado desde los '70 por Tormenta, Coloso, Rondador, los nuevos estables si exceptuamos a Lobezno. Kitty Pride no pincha ni corta en lo del peso específico. Por tanto, una chica sexy, voladora, de raza coloreada, un tipo hercúleo con algo de chatarra intrínseca para los poderes y pongamos, no sé, uno simpático que aparezca y desaparezca, o se transforme, con eso vale, en medio de una llamarada, humo o similar. Starfire, Cyborg y Chageling entran en escena. La adición de Raven a modo de mentor semipasivo (ella reúne al grupo en el primer número) y la variabilidad de los componentes completan bien el cuadro para una serie ilimitada.

Las intenciones de Marv Wolfman sin embargo, si las tenía cuando le dieron la serie, no iban por el camino del plagio. Al menos, no su subconsciente o dicho de otro modo, Wolfman no podía escribir lo mismo que Claremont.

Marv Wolfman, uno de los de finales de los '60 y primeros '70. Entró en la época álgida. Escribió en sus postrimerías. Marvel, por supuesto. La Tumba de Drácula es toda suya. Fue editor de los gordos y, finalmente, se largó cuando Shooter asomó el morro y comenzó el reinado de los imbéciles en la "House of Ideas". Desde entonces su carrera no alcanza enormes cotas. Es... un profesional. ¡Pero también es un adulto! Quizá sea algo conservador pero puede resultar suficientemente cotidiano para saber cuándo la mística debe salir por la ventana para que la credibilidad entre por la puerta.

En ese sentido. En otros, aún sigue siendo uno de los niños que se niegan a crecer. Es sorprendente el número y la variedad de situaciones en que podemos desvelar este síndrome tras tal o cual otra presentación del tema de los superhéroes. Su punto de referencia se ubica, claro, en el universo Marvel de los '60. Tal parece que no haya existido más historia del medio que su aparición y desaparición. Es como si todos hubieran sentido a partir de entonces y sólo con aquello e, incapaces de madurar o de encontrar una identidad más placentera fuera de aquellos meandros, pasasen su vida (profesional al menos) en el vano intento de reproducir con sus creaciones para ellos mismos —y para los demás pero, en el fondo, exclusivamente para ellos— aquellas sensaciones de grandeza, aquel hinchamiento interior de sus espíritus adolescentes. La tarea se les presenta diáfana puesto que el recuerdo es vivo y la percepción de los detalles clara y distinta. Y así, con firme creencia en la bondad, como punto de partida, de las reminiscencias propias, se lanzan alegremente al intento de reproducir el efecto por vía de la recreación de la causa.

Marv Wolfman ha hecho esto dentro del pequeño universo que forman las huestes de jóvenes titanes. Aunque sería más exacto decir que lo intenta. Tal vez lo que no funcione sea el planteamiento de base (lo de al mismo efecto por la misma...). O su implicación en la serie no sea muy poderosa. Pero no puedo evitar creer que si en vez de intentar recuperar el pasado del pequeño Marvin escribiera desde cero sacaría más en claro. Hay algo, allí en USA, de lo que ninguno parece haberse dado cuenta. Todo aquel maravilloso material que tantos homenajes recibe fue escrito y dibujado por adultos en la cuarentena. Ellos, de jóvenes, no eran fans locos ni ciegos admiradores. Stan Lee era un pintilla con más cara que espalda que igual podría haber acabado vendiendo lavadoras. Y Jack Kirby no tuvo tiempo de ser fan de nada porque cuando era crío no había comic-books y él fue de los primeros en hacerlos para poder comer. Otro tanto de Ditko, ya talludito. O de Gene Colan que no hizo ni el BUP porque él tenía muy claro que en la vida hay que pasárselo bien y, como no pudo hacer cine, pues dibuja. O Buscema, que entró con 40 tacos sin saber dibujar casi. Hubo jóvenes, sí. Steranko, que si Lee tenía cara, él podía rozar la delincuencia. Nada de acné juvenil en todo ello como podéis ver.

Pero ahí tenemos a Marvin sacando a los 4 Temibles de Kirby disfrazados de Dr. Luz (como el Brujo sin Alas), Gizmo (como el Trampero), Mamut (como el Hombre de Arena) y Shimmer (como Medusa). ¡Pero si hasta los diálogos del bruto de Mamut están calcados de los que Lee escribiera para la Masa!

"— ¡Los insectos ni hieren a Mamut!

"— ... me hizo daño. Pero nada puede matarme. ¡Nada puede matar a Mamut!"

¡Allá que te va sacando una especie de Galactus bajo el nombre y demoníaca apariencia de Trigón! Reforzando el lado mítico de sus tramas con la inclusión de los titanes de Hesiodo. Introduciendo su particular recreación de IMA-Hydra bajo el acrónimo de H.I.V.E. Tiene la ventaja, sobre otra serie DC que le hubiera tocado en suerte, de que los Titanes viven en Nueva York que, como todo el mundo sabe, es fundamental para que la Torre de los Titanes funcione a la perfección como edificio Baxter. Cuando se lleven unos números se incluye el croquis desmenuzado por pisos, habitaciones, hanga-

res, etc... Un rival noble pero implacable puede suplir al Dr. Muerte en ciertos aspectos (Terminator), pero el Hermano Sangre, con un país bajo su bota y poderes inexplicados resulta idóneo para recrear la intraspasable Latveria. La chica extraterrestre nos da el juego para incluir razas sanguinarias tipo los Skrulls. Todo bien aderezado y salpicado de identidades, hermanos y enemigos, hijos que mueren y misterios (Raven, Hermano Sangre) convenientemente dosificados. Desde luego la serie de Wolfman tiene los ojos puestos en al menos 100 números y vocación de universo.

Pero me parece que esto está sonando a crítica cuando en realidad es uno de los atractivos de la serie para mí. No porque constituya un mérito. Ni tampoco por lo eficaz que resulte Wolfman en el arte del revival que más bien lo contrario, le queda frío e insulso. Pero si funcionaba que un grupo tuviera edificios, naves y enemigos, amén de novios(as) y vidas privadas en los '60, es que básicamente puede sacarse adelante. De hecho la serie de los Titanes tiene momentos buenos para un fan de superhéroes, mantiene cierta coherencia y recrea, mejor o peor, la ilusión de continuidad "lifelike" que es, en definitiva, el reclamo más fuerte y más característico de la historieta como medio basado en la narración. Que el espacio y el tiempo sean uno y puedan asociarse a los reales sin más que la puesta en práctica de algo de fantasía científica. Y eso está. Hay espacios bien delimitados fácilmente evocables: Nueva York, la Torre, Tamarán, Zandia, las viviendas personales de cada titán... Y el tiempo es tiempo real, no de ese de 7 años Marvel = 1 año real que ha tenido que meter el Claremont para evitar que Jean Grey entrara en la Patrulla con 8 años. Fíjense en las referencias de meses.

Y aquí llegamos al meollo de la cuestión. Porque si ambos escritores me están ofreciendo superhéroes mediocres que ya no pueden alcanzar la categoría de mitos (que es lo que ambos querrían conseguir) prefiero mil veces un planteamiento viejo y gastado que funcione a ratos a la metafísica del adolescente-dios con su problemática ético-política. Fundamentalmente, porque siendo corto si apuntas cerca aciertas más veces. No me puedo tragar tantos cambios de cuerpo, de piernas, de mente, de poderes infinitos como proliferan por las hordas X. Si hablamos del tema del personaje con poder absoluto y sus paradigmas respectivos, el Trigón de Wolfman se mantiene, soporta una saga (en la que sólo es detenido cerrándole un acceso, nunca venciéndole y gracias al sacrificio de una vida) de la que sale incólume como personaje reutilizable. En la saga de Fénix, el tratamiento se hace más absurdo de número a número ya que Claremont no cesa de bombear dilemas morales. Es su juego, el origen del éxito de sus personajes. La Patrulla va de descubrimiento del mal en sí mismos. Es el elemento original made in Claremont que tiñe todos sus argumentos y engancha a la juventud de hoy. Pero fracasa. Fracasa porque no puede dejar de difundir ideología y, por tanto, nunca va a resolver el conflicto, nunca estará dispuesto a asumir lo que él mismo escribe sobre la animalidad de Lobezno, o la divinidad Nietzscheana de Fénix. Lo sabe de antemano. Sólo monta falsos escenarios de oropel que tiene que ir sorteando a base del efectismo más salvaje y el cabo más suelto.

De nada me vale que sea un adulto de la misma generación que Wolfman si escribe conscientemente para esa raza tan incalificable que son los adolescentes USA. Entendámonos, para engañarlos. El de los Titanes aunque sólo sea llevado de su motivación nostálgica se ve más inclinado a autocomplacerse, a la sinceridad de escribir para sí mismo. Claremont no hubiera resuelto la saga de la traición de Terra que Wolfman trata con mucho cuidado, salvando la grandeza de Terminator que antes casi hecha a perder. Como trata con bastante mesura el personaje de Raven que carga con la parte místico-hindú de la serie, inevitable hoy en tantos escritores del género. El sabe que si no controla puede estropear algo importante, puede mancillar sus propios recuerdos. Claremont ha innovado en el sentido que he dicho y suya es la paternidad de la cara que presenta el Marvel Universe de los '80. Wolfman no ha hecho nada de eso. El sólo es un tipo que en 1970 escribía:

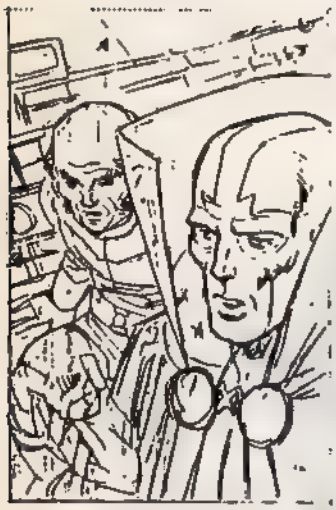
"Un sabio dijo una vez que cuando algún día el hombre alcance el último confín del universo, encontrará sin duda 'Jack Kirby' escrito en la esquina inferior derecha".

MILLENNIUM NOW

Todo empezó con **Alan Moore** y sus recuerdos infantiles. Quería hacer una serie que reuniera a sus héroes de niñez para así poder quitárselos de encima. D.C., por su lado quería hacer, y sigue queriendo, una miniserie anual que implique forzosamente muchos crossovers, para así acentuar las ventas, y la idea de Alan le parecía bien. Podrían entenderse.

Pero no se entendieron en problemas de censura y el inglés que se parece a Cristo se largó, y abandonó a los héroes de su niñez, dejando a la compañía compuesta y sin serie. Pero, no hay problema, dijo, y a continuación llamó al otro que había ofrecido una serie parecida, con muchos cruces y personajes y todo eso, **Steve Englehart**, y MILLENIUM nació.

Nació de padre tramposo y fullero y de madre no muy reconocida porque **Ian Gibson** estaba en su casita de Bretaña cuando le llamaron y le dijeron que el guionista no iba a ser su colega, y que, en cambio, sería el otro. Ian se sorprendió y dijo que bueno y que lo haría. Al poco tiempo, semana o así, le dijeron que ya no lo dibujaba y que si quería entintarlo y que se encargaría un tal **Joe Staton**. Ian siguió diciendo que bueno y siguió diciéndolo cuando le dijeron que la serie saldría "ya" y que sería semanal.



Recibió las páginas a lápiz y no pudo contenerse y corrigió las perspectivas, las caras y todo lo que se le puso por delante, porque nunca había entintado el trabajo de otro y no podía evitar el sufrimiento que le inspiraba algo incorrecto (Lo menos que se puede decir del trabajo de **Ian Gibson** es que es correcto). Envió los dos primeros números y la compañía le dijo que no, que no podía ser tan impredecible y que no corrigiera nada y que se limitara a entintar lo que tenía por delante y que si la perspectiva estaba mal, hiciera el favor de no corregirla que no se le pagaba para eso. E hizo caso y acabó disfrutando con el trabajo pese a que no ponía nada de sí en él.

Y así fue como MILLENIUM pudo aparecer en el kiosko. El "de qué va" viene a continuación.

Toda la culpa la tiene, parece, la historia del universo D.C. que editó D.C. y que ha sido comprada por los Manhunters, una raza de vigilantes creados antes de que existieran los Linternas Verdes, y que se han vuelto malos nadie sabe por qué y que odian a los Guardianes de Oa por el mismo motivo. Parece que llevaban la pera de tiempo infiltrados entre nosotros y... perdón, me dá la risa. El caso es que el padre de Flash, Lana Lang, la doctora de los Outsiders y mi primita Enriqueta de cinco años son Manhunters disfrazados esperando no sé qué momento para salir a la luz. Y les da por salir en esta serie y porque al guionista le da la gana ya que, la verdad, no hay otro motivo.

Y en este momento aparecen los Guardianes del Universo a coger diez personas seleccionadas para ser la próxima etapa evolutiva del hombre, (creo, aunque me parece absurdo y Englehart me ha acostumbrado a todo). Hay de todo: comunistas traicioneros, mariquitas peruanos, ancianas en contacto con la tierra, una religiosa iraní, una patriota china y yo qué sé cuántos más.

Creo que me he perdido, ustedes disculpen. El caso es que los Manhunters se leyeron la edición de lujo de la Graphitti de la Historia D.C., que todavía no ha salido, y se aprendieron de memoria quién era quién en el susodicho universo (¿no se comprarían el WHO'S WHO? y el guionista se ha equivocado?) y le colocaron un topo al lado de cada uno y que se autodesenmascarará en el momento más propicio (en cada serie, claro, que si no no hay crossover, ni venta, ni...) y estúpido para decir quién es y que ellos son los buenos y no los guardianes. Y que hay que detenerlos. Los buenos no les creen porque les han avisado antes y ya la tenemos armada: 42 números que tienes que comprarte para estar al tanto de lo que pasa.

Pasarán cosas raras en los tebeos de este crossover semanal y como hicieron con LEGENDS aprovecharán para cargarse o remozar series. Veamos, veamos:

La primera semana no pasa nada especial. En la segunda y tercera tampoco, pero se preparan los acontecimientos de OUTSIDERS y BOOSTER GOLD para finiquitar las series el mes siguiente.

La cuarta semana ofrece un poster muy cuco debido a la pluma de Jerry Bingham y que está formada por las cubiertas de CAPTAIN ATOM, SUICIDE SQUAD, DETECTIVE COMICS, THE SPECTRE. Una panorámica de todos los héroes convergiendo al mismo sitio. Encantador.

La quinta semana será la adecuada para que los diez humanos elegidos tomen clases para pasar a la siguiente etapa cosmológica (Dicho sea sin chistes). OUTSIDERS cerrará con su número 28 y preparará el terreno para su futura nueva serie con otros miembros.

En la sexta se acabará BLUE BEETLE en su número 21, parece. Es que he visto anunciado un 23 y eso me mosquea. Estemos atentos, aunque no mucho. No merece la pena.

En la séptima desaparecerá la amenaza de los Manhunters pero... ¿acaso se erradica el crimen con la desaparición del criminal? Sólo la Sombra sabe. También aprovechan para cargarse la serie de BOOSTER GOLD en el número 25.

En la octava veremos cómo aprueban los elegidos su cursillo para evolucionar y ser un ejemplo para la raza humana.

Y Fin.

Hay cosas que no he entendido muy bien, no sé si se me ha notado. Pero sí hay algo claro y evidente: Lea esto, piense, compare y cómprese algo mejor, no creo que le resulte nada difícil.

R E S E Ñ A

Proclamémoslo a los cuatro vientos: Ediciones Zinco saca mejor material que Ediciones Forum. Y, además, no pone cartelas en sus portadas y utiliza mejor papel, ...y, ...y va a sacar RONIN, y está sacando THE SHADOW y BATMAN Año 1, mientras que Forum sólo anuncia el X-FACTOR, con complemento de POWER PACK, y extras de Navidad (de VENGADORES, NUEVOS VENGADORES, MARVEL HEROES, ALPHA FLIGHT, SPIDERMAN y PATRULLA-X). Hay que decirlo y vocearlo a los cuatro vientos para que conste y quede en acta.

Pero también hay que decir que en Forum se imprime mejor, se rotula con más esmero, se sabe compaginar y se traducen los tebeos (mientras que en Zinco se perpetran).

Estas son las diferencias básicas. En Zinco se peca de triunfalismo, mientras que en el otro lado sueltan un "ya verás, ya" sin especificar en qué sentido lo dicen. En el primero tenemos aficionados al cargo del cotarro, y en el segundo a hombres de empresa. Y en esto último es donde duele.

Porque uno tendría que esperar más cariño y cuidado del aficionado por el mero hecho de que trabaja en algo que le gusta y al hombre de empresa sólo le interesa si se vende o no. Pero, como de costumbre, el hombre de empresa se rodea de profesionales que le hagan marchar la cosa, y el aficionado... el aficionado demuestra que lo es queriéndolo hacer todo y funcionando en base a sus gustos que poco o nada tienen que ver con las ventas.

Resulta que los dos encargados del asunto en Zinco traducen todos los tebeos que les gustan, o al menos lo parece, sin darse cuenta de que aún les falta algo de inglés para dedicarse a ello. No me molestaría que solamente tradujesen GREEN LANTERN, INFINITY INC, o cualquier otra basura semejante. Pero tienen la desfachatez de hacerlo con **Chaykin**, **Moore** y **Miller** y cada vez que leo una versión castellana me sube la temperatura cinco grados (La última del mes, la más sonada, es la declaración de Selina Kyle, en el BATMAN AÑO UNO, de por qué odia a los hombres: el original dice que "nunca conocí uno" y se ha traducido, intencionadamente o no, por "son débiles". Y luego se extrañan de que me enerve). Los trabajos de estos señores es lo más importante que se ha publicado, en el país de allende los mares, en los últimos tres años, y han adquirido al finalizar su publicación la categoría de clásicos, y, por tanto, su edición al castellano merece un respeto superior al de los demás tebeíllos de la casa, y que, desgraciadamente ni unos ni otros alcanzarán jamás.

Pero, mientras, siguen con sus buenos propósitos, y planean sacar la JUSTICE LEAGUE, cambiarán el DOSSIER NEGRO de formato para sacar lo de **Alan Moore** a color, complementándolo con el DEMON de **Matt Wagner** (excelente trabajo que seguirá desconocido en España después de su publicación, por su-tradittore, claro), y han sacado la LEGION DE SUPERHEROES casi a la par con Estados Unidos, dejándose atrás el mejor material de la serie e imposibilitando así un decente pase a periodicidad quincenal.

Forum sigue inexcrutable en proyectos, limitándose a decir que las Novelas Gráficas que no son "pintadas" se publicarán como extras de MARVEL HEROES y que para Navidad toca una de "Emperor Doom". También dicen que sacarán el LONGSHOT en los títulos normales de esa colección, justito después del 4 FANTASTICOS vs. X-MEN. No dicen cuál será el complemento que sustituya al castigado Castigador. Sí dicen, en cambio, que tienen proyectos de sacar varias series y que puede que haya sorpresas. Veremos. Cualquiera sabe con esta gente. Lo mismo sacan ELEKTRA que las aventuras de DAVID, EL GNOMO.

Donde sí hay novedades de interés (con perdón a los de Zinco, por su RONIN), es en las "otras" editoriales que, amén de sacar un SUPERLOPEZ descafeinado pero potable, planean un HEARTBREAK SOUP de Beto Hernández (Ediciones La Cúpula) y un SPIRIT (Norma Editorial) para estas navidades. Hay que comprarlos casi obligatoriamente. Sobre todo el primero, que el segundo tiene episodios ya editados en castellano.

Otra novedad de interés, aunque sea a nivel sociológico, es el fin de la supuesta guerra Forum-Zinco. Y digo supuesta porque los profesores de Forum se limitaron a opinar descuidadamente sobre productos rivales, olvidando que estaban en una plataforma partidista y que debían tener más cuidado con la manera de decir las cosas. A esto respondieron desde Zinco, con más furia que tino, no a los productos sino a la editorial y sus miembros, y procurando que éstos quedaran todo lo en entredicho que fuera posible (con alucinantes entradillas del tipo de "No quiero hablar del asunto, pero que quede constancia de que son muy malos" —el entrecomillado es mío—).

Según Zinco, ha habido al menos 20 referencias a ellos en los correos de la competencia. Yo he contabilizado 12 contraataques hacia Forum. Me pregunto, si lo que estaba en juego era quién perjudica más a quién, cuál de los dos ha salido peor parado de cara al público. Si no fuera porque los conozco diría que ha sido una maniobra minuciosamente planeada y ejecutada.

De una manera u otra, lamentándolo mucho, ésta por unos defectos y aquélla por otros, en cuestiones editoriales, y por problemas arrastrados desde hace años, seguimos siendo el país de los reyes tuertos.

Lorenzo D. Buendía

WELL! THAT'S WHAT I WANTED TO HEAR. YOU PUT THE POISONED CAP ON THE DOG'S TOOTH.. GOT HIM TO BITE TWITCH.. A DIRTY ROTTEN FRAME!
YEAH YEAH.. I'LL CONFESS. ONLY PLEASE GET ME TO A HOSPITAL...

Somos la primera librería española que se especializa en comic americano. Sólo en novedades recibimos mensualmente hasta 50 títulos diferentes, que pasan a engrosar nuestro stock de números atrasados tanto ingleses como españoles. Tenemos un eficaz servicio de ventas por correo y admitimos todos los encargos por difíciles que sean. Los envíos se realizan contra reembolso perfectamente empaquetados para que no sufran daño alguno y cada comic va enfundado en una bolsa protectora. (No se admiten pedidos inferiores a 600 ptas.)

LIMITED SERIES:
ELEKTRA (8 nos.) Miller y Sienkiewicz. . . 2.900 ptas.
LEGENDS (6 nos.) Ostrander y Byrne . . . . 1.140 ptas.
F. FOUR vs. X-MEN (4 nos.)
Claremont y Bogdanove . . . . . 1.400 ptas.
AVENGERS vs X-MEN (4 nos.)
Stern y Silvestri . . . . . 1.400 ptas.
MEPHISTO vs. 4 HEROES (4 nos.)
Stern y John Buscema . . . . . 1.400 ptas.
WATCHMEN (12 nos.) Moore y Gibbons . . 3.800 ptas.
DARK KNIGHT (4 nos. en libro)
Frank Miller . . . . . 2.100 ptas
THE SHADOW (4 nos. en libro)
Howard Chaikyn . . . . . 2.000 ptas.

Daredevil 251
Solo Avengers 3
Avengers 287
S. Surfer 8
F. Four 311
Nam 15
Flash 9
W. Woman 13
Underworld 2
Superman 14
Suicide Squad 10
Punisher 6
Strange Tales 11
Hulk 340
Conan 203
Iron Man 227
J. League 10
Millenium 3, 4
World of Krypton 3
Adv. of Superman 436
Phantom Stranger 4
Action 597
. . . . . 190 ptas.

Strik Morituri 15
Power Pack 34.
Elfquest 31
S. Thing 68
Alpha Flight 54
Classic X-Men 17
Silverblade 6
. . . . . 250 ptas.

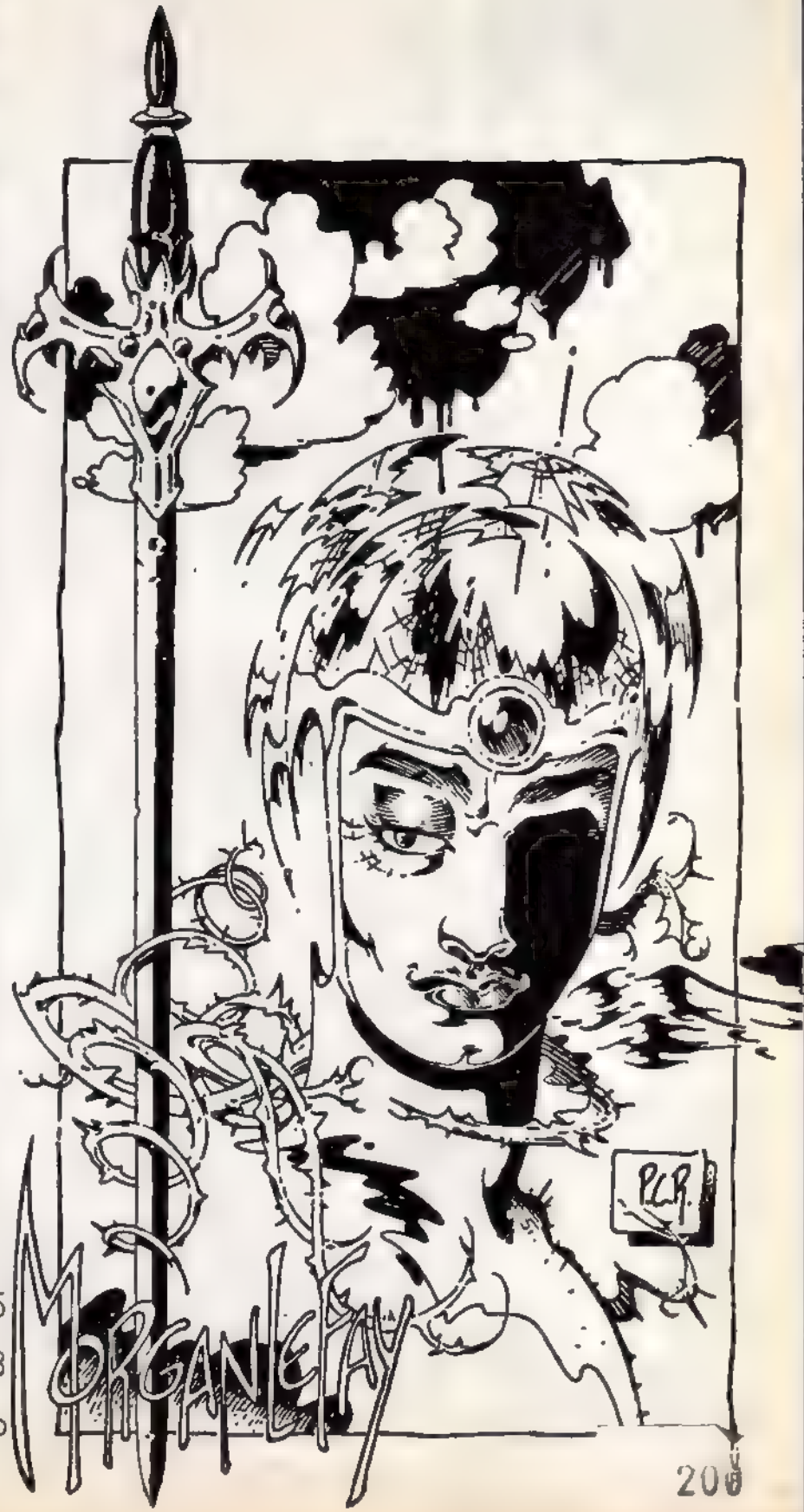
New Mutants 60
X-Factor 25
Hellblazer 2
Peacemaker 1
Miracleman 12
X-Men 226
VideoJack 3
S. Origins 23
Spectre 11
. . . . . 300 ptas.

M. Fanfare 37
Shadow 6
Doc Savage 3
Mai 11, 12
Jhonny Quest 17
Spellbinder 2, 3
Question 12
Wasteland 2
Grendel 13
Elementals 19
. . . . . 350 ptas.

Slash Maraud 4
Legion of Sup. 43
Dreadstar 35
Hawkmoon 3
Outcasts 5
Nexus 41
Corum 7
Elric IV, 4
. . . . . 400 ptas.

Crossfire 25
Spirit 35
Zot 15
Lone Wolf 6
. . . . . 450 ptas.

X-Men Index 4
Blood 1
Avenger Index 3
. . . . . 650 ptas.



MADRID COMICS
LOS SOTANOS

Gran Vía, 55
MADRID 28013
Tel. (91) 247 27 66

CULT

V FOR VENDETTA

MADRID COMICS
LOS SOTANOS

Boletín Informativo
de comic U.S.A.

Alan Moore declaró recientemente que no pensaba dedicarse ni al cine ni a la novela. Piensa seguir en la historieta, pero dirigiéndose a un público adulto, por lo que no volverá a trabajar para DC (ni Marvel, claro). Esto quiere decir que no continuará ni las series ni los proyectos iniciados con anterioridad, a excepción de *V for Vendetta* y un *Mr. Monster/ Swamp Thing Special*. Tampoco continuará *The Ballad of Halo Jones*, aunque se diera el caso de que IPC le devolviera los derechos.

Las noticias apuntaban a trabajos "más adultos" que serían editados por Penguin o Warner, y distribuidos en librerías. Pero por fin, las cosas han quedado claras y la mayoría de los próximos trabajos de Moore serán editados por él mismo bajo el sello editorial de Mad Love.

El primer material producido bajo este sello será *AARGH*, Artists Against Rampant Government Homophobia, un libro defendiendo los derechos de los homosexuales gravemente vulnerados por una ley inglesa pendiente de aprobación. 64 págs. con autores punteros de Inglaterra y USA, en el que se encuentra todo autor famoso mínimamente popular, con talento y comprometido. Los beneficios iran a parar a la Organization of Lesbian and Gay Action (OLGA).

La siguiente producción de la editorial consistirá en una serie en blanco y negro dibujada por Sienkiewicz según guión de Moore que no tiene fecha prevista ni formato definido, pero quizá tenga doce números.

Hasta entonces está prevista una colaboración Moore-Sienkiewicz, *Brought to Light*, que será editada por Eclipse y distribuida en librerías por Warner Books. Un comic-book contra la intervención de la CIA en Nicaragua que será, según Moore, "mi pequeña contribución a la campaña presidencial americana"

El amigo Bill Sienkiewicz tiene año ocupado: Miniserie para Vortex con el personaje de Mister X, **The Brain of Mister X** (3 números este verano), su **Stray Toaster** para Marvel (4 números a partir de agosto), numerosas portadas, y los dos trabajos con Alan Moore ya mencionados.

Howard Chaikyn tiene a partir de Julio el **Black Kiss**que hace con Vortex. 16 págs con mucho sexo, dice. Y para Septiembre, el nuevo Time.

Matt Wagner tiene ya previstos los nuevos dibujantes de **Grendel**. Tres números dibujados por Hannibal King con colores de Tim Sale, uno de Tim Sale en solitario y otros cuatro con James K. Snyder III. Un repertorio variado para una serie cada vez más sorprendente. Al mismo tiempo, y mientras prepara el **Mage II** para el año que viene, pone punto final a la novelización de la novela gráfica, que editará Bantam Books.

Nuestro odiado-amado Chris Claremont ha firmado para escribir la segunda parte de su primera novela, aprovechando la ocasión para comprometerse con su editora (la mujer que hace las veces no la empresa). Mientras decide los problemas existenciales de su protagonista, prepara con sus complices, Walt y Louise Simonson) la próxima faena que les va a hacer a los mutantes. Se llamará "Hell on Earth" y parece que pasará de todo. (¡Por fín! ¡Por fín!) con crossover en todas las series y un prólogo que empieza en la miniserie **X-terminators**, escrita por la Simonson y dibujada por el Bogdanove.

Como se aburre (¿no les recuerda algo a Byrne? Dicen que todo se pega si te expones lo suficiente. Puede que sea de efectos retardados) escribe el **Excalibur** que dibuja gloriosamente el Alan Davis, y el **Wolverine** que no se puede decir lo mismo de John Buscema.

Frank Miller piensa terminar la **Elektra Lives Again** para Marvel, y está escribiendo el guión de dos proyectos diferentes: **Give Me Liberty** (con Dave Gibbons) y **Hard Boiled** (con Geoff Darrow). No se sabe quién las editará, pero yo apostaría a que imitará al Moore y montará editora propia. Al menos puede permitírselo.

MADRID COMICS
LOS SOTANOS

cumple ya cinco años, y la pequeña tienda que era en un principio ha cuadruplicado su espacio montando nuevas secciones y dedicándose a diferentes actividades relacionadas con el mundo del tebeo. Empieza a tener problemas de sitio y se plantea nuevos modos de atender a su cada vez más numeroso público. Tras barajar varias opciones se ha planteado dedicarse más intensamente a la venta por correo y está confeccionando un catálogo a tal efecto. Estará listo para la próxima temporada pero, mientras tanto, necesitamos direcciones de gente interesada en hacer pedidos por correo. Hemos pensado que estas cuatro hojas proporcionan una muestra orientativa de lo que podemos servir a nuestros clientes, y recordatoria de lo que está disponible en el mercado.

Todos los interesados en recibir nuestro catálogo y hacer pedidos a través de él deberan escribir a:

MADRID COMICS
Gran Via, 55
Los sótanos
28013 MADRID

Y ahora pasamos a nuestro listado, aprovechando la ocasión para desearles un feliz verano.

REVISTAS:

Cairo	Calibre 38
Cimoc	Comix Internacional
Creepy	Dossier Negro
El Vibora	Makoki
Metal Hurlant	1984
Rambla	Revista de la Bienal
Totem	Totem/Comix Internacional
Vertigo	Zona 84

COLECCIONES DE ALBUMES:

Ediciones De la Torre:
- PAPEL VIVO

Ediciones El Jueves:
- EL HUMOR CIEGA TUS OJOS
- PENDONES DEL HUMOR

Ediciones JUVENTUD:
- JO, ZETTE Y JOCKO
- TINTIN
- YAKARI

Ediciones La Cúpula:
- COLECCIóN DE BOLSILLO
- COLECCIóN MAKOKI
- COLECCIóN ONLIYó
- COLECCION X
- DELIRIO GRáFICO
- HISTORIAS COMPLETAS
- NECRóN
- SERIES DE EL VIBORA

Ediciones Ttartalo:
- JUSTIN IRIART
- LITTLE NEMO
- TTARTALO BEREZIA
- TITEZ
- TON Y MIRKA

Editorial Casals:
- MASSAGRAN

Editorial Casas:
- GIL PUPILA

Editorial Complot:
- MISION IMPOSIBLE

Editorial New Comic:
- MILO MANARA
- HUGO PRATT

Editorial Toray.
- AVENTURAS DE MARINA
- CHICK BILL
- LOS 6 AMIGOS

Eurocomic:
- HUMANOIDES
- NEGRA
- METAL

Debate-Circulo:
- JACQUES COUSTEAU

Grupo Editorial Grijalbo:
- ASTERIX
- BLAKE Y MORTIMER
- BLUEBERRY
- CARLITOS
- CASACAS AZULES
- COLECCION 16 x 22
- ERIC CASTEL
- LOS FRUSTRADOS
- GARFIELD
- IZNOGUD
- JACQUES LEGALL
- JEREMIAH
- JOHAN Y PIRLUIT
- JONATHAN CARTLAND
- LAUZIER
- LUCKY LUKE
- McCOY
- PERCEVAN
- TOMáS EL GAFE
- SPIROU Y FANTASIO
- VALERIAN
- XIII

Ikusager Ediciones:
- IMáGENES DE LA HISTORIA
- IMáGENES DE LA HISTORIA. (SERIE AMéRICA)

Lumen:
- BRECCIA
- GUIDO CREPAX
- MAFALDA
- QUINO

Larousse-Itaca:

CLASICOS PARA NIÑOS

Norma Editor:

ALFA (JACQUES MARTíN

B/N

CIMOC EXTRA COLOR

ESPECIALES CAIRO

ESPECIALES CIMOC

LOS ÁLBUMES DE CAIRO

NORMA CLASICOS

ILUSTRADORES CONTEMPORÁNEOS

Toutain editor:

CUANDO EL COMIC ES ARTE

CUANDO EL COMIC ES NOSTALGIA

JOVENES AUTORES ESPAÑOLES

JOYAS DE CREEPY

GRANDES AUTORES EUROPEOS

RICHARD CORBEN: OBRAS COMPLETAS

TORPEDO

REVISTAS EXTRANJERAS

ANIMATION

ANIMATOR

A SUIVRE

BAT

CAHIERS DE LA B.D.

CAMERA

CINEFANTASTIQUE

CINEFEX

CIRCUS

CITY

CLICHES

CREATION

HEAVY METAL

INTERVIEW

ROLLING STONES

STARFIX

STARLOG

VECÓ

COMICS U.S.A

Tenemos un local aparte dedicado sólo al comic americano. Recibimos mensualmente hasta sesenta títulos diferentes que pasan a engrosar nuestro stock de números atrasados, tanto ingleses como españoles. Admitimos toda clase de encargos por difíciles que sean, y disponemos de una gran cantidad de material de Forum y de Zinco.

Detallamaos a continuación una selección de las colecciones que se reciben habitualmente. Si desea recibir información adicional no dude en llamarnos por teléfono.

MARVEL

Amazing Spiderman	Akira	Avengers
Alpha Flight	Blood	Captain América
Classic X-Men	Cloak & Dagger	Conan
Daredevil	Doctor Strange	D.P.7
Excalibur	Fantastic Four	Hulk
Justice	Marshall Law	Marvel Fanfare
Nam	New Mutants	Psi Force
Punisher	Silver Surfer	Star Brand
StrikeForce Mor.	X-Factor	X-Men

D.C.

Batman	Captain Atom	Detective Comics
Flash	Hellblazer	Justice League
New Teen Titans	Question	Shadow
Suicide Squad	Superman	Swamp Thing
V for Vendetta	Wonder Woman	Who's Who

COMICO

Elementals	Grendel	Johnny Quest

ECLIPSE

Crossfire	Kamuy	Mai
Miracleman	Total Eclipse	Zot!

FANTAGRAPHICS

Amazing Heroes	Comics Journal	Love & Rockets

FIRST

American Flagg	Corum	Elric
Hawkmoon	Lone Wolf & Cub	Nexus

GLADSTONE

Donald Duck	Mickey Mouse	Uncle Scrooge

EDITORIAL

Madrid, Mayo de 1988.

Hace ya seis largos meses que no sale a la calle este boletín ¿Motivos? Esperados e inesperados a la vez. Se pretendía cambiarlo a periodicidad trimestral (o sea, cada tres meses, que hay de todo y gente que pensará que sale tres veces al mes), incluir más texto y ser más de artículos y reseñas, ofreciendo unas noticias muy particulares. Hasta pensé, necio de mí, en incluir artículos sobre material no americano, por lo que eliminaría el rotulito de portada. ¿Qué paso entonces? Nada especial, lo de siempre: cansancio y falta de tiempo. Como ya dije una vez, el que más y el que menos trabaja y tiene otras ocupaciones, y este texto lo escribo a la 1:30 de la madrugada. ¿Se hacen una idea? Bien, eso esperaba.

El caso es que hay intención de seguir sacándolo. De una manera u otra. Con una periodicidad más o menos regular. Con un contenido más abundante y variado, y con menos errores (no erratas, sin anunciar cosas que no están incluidas en el número, sin citas erróneas e incluyendo los textos prometidos sobre la censura, los comics japoneses y las compañías independientes).

He aquí la pretensión. No se sabe en que forma cristalizará. Hay nubarrones en forma de catálogo y mayor cantidad de trabajo profesional para el coordinador, o sea yo. Desde aquí puedo afirmar que algo habrá, seguro. Es algo que necesito hacer para poder escribir sobre las cosas que me gustan, aprovechando la ocasión de difundirlas (como la obra de **Matt Wagner**, autor de talento a un nivel Moore o Miller que sigue tristemente desconocido por estos lares y al que se destinaba un monográfico del boletín a medias escrito y sin fecha de publicación definida ¿Septiembre? Veremos)

Mientras tanto... un número atípico sacado con motivo del Salón del Comic de Barcelona, con muchas prisas, un artículo del propio Moore sobre su mejor obra, unas noticias y alguna reseña

Nos vemos.

¿En Septiembre?

V FOR VENDETTA

La última obra de la actual etapa de Alan Moore, es curiosamente la primera. Es una serie iniciada en el año 82, paralelamente a **Miracleman**, y terminada ahora, seis años más tarde. Trabajo incompleto en su tercera parte, y terminado en la actualidad. **V POR VENDETTA**, es, sin duda, la mejor obra de esta etapa de Moore. Una serie única, modelada en función de un grafismo de depresivo blanco y negro, que ha revolucionado el comic inglés y le valió a su guionista la entrada en el mercado americano. Una serie en blanco y negro, de la que hay que lamentar su edicion en color a cargo de la D.C. Comics, por mucho que se haya encargado de ello su dibujante. Una serie, no obstante, totalmente recomendable, imprescindible, y que podria figurar en una estanteria al lado de muy pocas otras.

Hasta que se pueda disponer de tiempo y espacio para un artículo sobre la serie, hemos pensado en incluir este articulo del propio Alan Moore, aparecido en el **Warrior** 17 (revista donde se publicó originalmente la serie), contando cómo se creó la serie.

V for Vendetta tiene su origen en la edición inglesa de THE HULK y en un argumento que presenté a un concurso de guionistas de la D.C. Thompson. Era la historia de un extraño terrorista con la cara pintada de blanco que mantenía una guerra solitaria contra un gobierno totalitarista de finales de los ochenta. Decidieron que un terrorista transexual no era exactamente lo que buscaban y optaron por otra cosa titulada "El Luchador de los cielos (Bombardero de los Hunos)" o algo semejante. Yo hice lo que haría cualquier artista serio. Me rendí.

Poco tiempo despues empezó a aparecer la citada revista de THE HULK WEEKLY en los kioskos, como parte de la revolución Marvel que llevaba a cabo Dez Skinn como director de la Marbel Británica. La revista contenia la version inglesa del Caballero Negro (debida a Steve Parkhouse, Paul Neary y John Stokes), El Nick Fury (por Steve Moore y Steve Dillon), y una gema ambientada en los años 30 titulada *Nightraven* debida a Steve Parkhouse y David Lloyd. Era una buena serie y ganó unos cuantos premios, lo que segun la ley de Murphy significa que acabo yéndose al garete

Night-Raven desapareció del tebeo, Dez Skinn de Marvel y HULK WEEKLY de los kioskos, la primavera dio paso al invierno, las hojas caían de los calendarios, y todas esas cosas que pasan en el cine para indicar que ha pasado el tiempo. Y mientras, yo lloraba amargamente el rechazo de la D.C. Thompson. Las cosas adquirieron tintes siniestros.

Pero llegaron los ochenta, y con ellos los primeros rumores sobre **Warrior**. Dez había decidido volver al mundo de los comics y reunio a los mejores guionistas y dibujantes con los que trabajó en el pasado. Entre ellos estaba David Lloyd, al que encargaron una nueva serie de misterio ambientada en los treinta

Dave decidió que tenía muchas ideas sobre cómo resolverla gráficamente, que tono y ambiente debería tener, pero que las cosas de argumento, definición de personajes y demas eran elementos que desconocía. Como había trabajado conmigo en otra ocasion, sugirió mi nombre para esos fines. Y en este punto empezaron las conversaciones telefónicas que acabarían arruinándonos económicamente, y la voluminosa (e indescifrable, en el caso de Dave) correspondencia necesaria para poder intercambiar nuestras ideas y poner el asunto en marcha. O sea, aquí es donde la cosa se pone confusa

Las primeras ideas que tuve se centraban

en una manera nueva de enfocar la literatura pulp de los años 30. Creé un personaje llamado Vendetta, cuyas actividades estarían ambientadas en unos años 30 realistas inspirados en mi conocimiento del gangsterismo de la época y apoyado en una documentación sólida. Le envié la idea a Dave.

Dave respondió que le dolían hasta las muelas de hacer cosas bien documentadas y que si tenía que volver a dibujar un Dusenberg del 28 se cortaría las manos. Era todo un problema.

Reflexionando sobre el problema examiné el material de Dave. Lo que hacía que funcionase eran los ambientes: los lujosos edificios de apartamentos plagados de chicas, los mugrientos bares que servían de tapaderas, cosas así. Todo el encanto de una época desaparecida. Me di cuenta de que podríamos obtener el mismo efecto situándolo todo en un futuro cercano. Si lo hacíamos correctamente conseguiríamos la misma mezcla de exotismo y familiaridad sin necesidad de que Dave se pasase las horas muertas discutiendo con los encargados de las bibliotecas. Dave y Dezz estuvieron encantados con la idea

El siguiente problema era la creación del personaje principal y la ambientación de la historia. Decidimos situarlo en Inglaterra, dado que Dave y yo queríamos hacer algo muy británico que contrastara con todo el material a la americana que inundaba el mercado. Y como los dos compartíamos el mismo tipo de pesimismo político, el futuro sería, triste, gris y totalitarista, proporcionándonos así el antagonista perfecto de nuestro héroe.

Desempolvé "The Doll" y le pasé a Dave unos apuntes para que se hiciera una idea. Era poco innovador, e igual de predecible que la media habitual del comic-book, con alguno que otro toque interesante. Era un futuro pesimista y tecnificado similar al que se ha visto en películas como *Farenheit* o *Blade Runner*, con robots, policías con uniformes acolchados y cosas por el estilo. El asunto andaba por ahí, pero no era lo que buscábamos.

Por esas fechas, Dave empezó una historieta llamada *Falconbridge*, que no llegó a terminarse ni publicarse. Era un trabajo muy interesante. Dave estaba a punto de encontrar algo muy personal, y yo quería ser partícipe de ello. Todo lo que teníamos era un montón de ideas que no sabíamos como utilizar, y una noche de desesperación hice una lista con todos los elementos que quería incluir en V, moviéndome de uno a otro por asociación de ideas, con una velocidad que un psiquiatra pulsaría el botón de emergencia. La incluyo a continuación para los interesados en la amplitud de mi plagio:

Orwell. Huxley. Thomas Disch. *Arrepiénteté Arlequín, dijo el sr. Tic-tac. Catman. Rondador en la ciudad al final del universo.* (Las tres de Harlan Ellison). El Dr. Phibes de Vincent Price. David Bowie. La Sombra. NightRaven Batman. Farenheit 451. El material de New Worlds. El cuadro "Europa después de las lluvias" de Max Ernst, Thomas Pynchon. La atmósfera de las películas de la Segunda Guerra Mundial. El Prisionero. Robin Hood. Dick Turpin...

Había algo en todo ello que podía usarse, pero por mucho que lo intentase no conseguía algo coherente. Estoy seguro de que es una sensación que todos los escritores y dibujantes han sentido alguna vez... la sensación de tener algo increíble al alcance de la mano. Es una sensación frustrante e irritante y no te queda más remedio que rendirte o seguir adelante Desoyendo mis inclinaciones naturales decidí seguir adelante.

Y seguíamos sin nombre para el personaje principal. Habíamos abandonado lo de "Vendetta",

Blair,
Enclosed: some mat.
on re Campaign plot.
I've got a couple of looks a
re religion, too. We'll see how it all
shapes up. See if
you like any. It's a fascinating
story, you know. And
it needed to be told
properly by anyone. Maybe
because it's an anti-Christian
story - like I say below.

Do you know I
can't find a Guy Fawkes
mask anywhere. I've been all sorts of
places. I'm still looking and I might find
one eventually. In the meantime I had
to make one up...
I'm in two minds re Guy Fawkes idea.
At it, for any reason, we decide against
it I'm prepared to do whatever you'd
like to come up with. See, there are
advantages and disadvantages in using
G.F. A combined advantage and
disadvantage is to pick Nick Lee,
a wholly British figure. That's
great for establishing him as a
UK exclusive, which Des would
like, but bad from the
point of view of
selling to outside
markets.

And something
else: Suppressing
Guy some freak of nature
Read this. It's means immensely
Transforming to image of Guy Fawkes
We are transporting with a British
institution. What we actually
Stopping public consciousness is a
why which some Conservative politicians
might regard as subversive! Will go a
to telephone tapping etc! Are Nicks ok
as showing as it stands... I'm worried that
disguised & not prepared as to some how, however
one-sided the scenario might be.
Hey, here's some Yule Vanessa. Call to
Stop. Good Guy. Nicks how to sign himself
Good Guy. Good for US appeal, might
Logical. As to Stan Lee, it
impolite Nick to steal Guy was Lee.
Oh no, just a thought.
Love and best
Regards

junto al concepto que implicaba, y nos hallábamos envueltos en un amasijo de nombres, que, entre otros, incluía el olvidable "Ace of Shades". No era la mayor preocupación que tenía, pero si era otro moscón incordiándo en mi cabeza. Mientras tanto, decidí establecer una forma definida y creíble a nuestro imaginario mundo de los 90.

Resultó bastante fácil. Consideré que el partido conservador perdería las elecciones del 83, y prefijé una historia en la que el partido laborista las ganaba y decidía eliminar del suelo inglés todos los missiles americanos, impidiendo así que fueramos un posible blanco durante una guerra nuclear. A partir de aquí me resultó bastante fácil crear un advenimiento fascista que tomara el poder en la Inglaterra de los noventa.

Fue en estos momentos cuando Dez llamó por teléfono para decirnos que, junto a su colega de estudio Graham Masters, había encontrado el título ideal para la historia: V FOR VENDETTA. (Dez no estaba al tanto de nuestros intentos anteriores) Lo tomamos como una señal de los dioses.

Teniendo el título, las cosas parecían discurrir de otra manera, y nos dedicamos al trabajo con furia. Revisé las notas que tenía sobre una Inglaterra fascista, y planteé que nuestro personaje sería un fugado de un campo de concentración, alterado psicológicamewnte poor su estancia allí. Por razones personales decidí situar el campo en Larkhill, Wiltshire, lugar donde ya existe un campo del ejercito y donde pasé uno de los fines de semana más horrendos de toda mi vida. Ya lo contaré en alguna ocasión.

Mientras tanto, Dave seguía bombardeándo con sugerencias y diseños de personajes para ver si alguno de ellos podía precipitar nuestra química creativa. Uno de los conceptos era que el personaje principal podría operar clandestinamente en la policía, subvirtiéndola desde dentro. Había diseñado unos cuantos uniformes de policía para tal fin. Tenia una gran "V" en el frente, formada con los correajes y cinturones que llevaba el traje. Quedaba bastante bien, pero la cosa nos incomodaba porque sería utilizar un vulgar tópico de superhéroe en una serie que apuntaba a algo más, nuevo y diferente.

Por mucho que me cueste admitirlo, el gran punto de partida lo proporcionó Dave. Lo más remarcable de ello fue que estaba contenido en una sola carta y le salió por casualidad, como quien no quiere la cosa. Carta que, como la mayoría de su caligrafía, necesita el equivalente a una piedra de Rossetta para poder interpretarse. Transcribo los párrafos más relevantes.

"Mientras escribía esto, se me ocurrió una idea sobre nuestro héroe, algo redundante con lo que ya tenemos (*No entiendo el siguiente trozo*)pero de todos modos... Lo he estado pensando y ¿Por qué no plantearlo como un Guy Fawkes redivivo, y al completo, con una máscara de papier maché, una capa y un sombrero alto de la época? Tendría un aspecto totalmente extraño y le daría a Guy Fawkes la imagen que se merece desde hace siglos. No quemaríamos su efigie cada 5 de Noviembre. *Celebraríamos* su intento de volar el parlamento".

En cuanto leí esas palabras, dos cosas acudieron a mi mente. Primero, que Dave estaba bastante más chiflado de lo que pensaba estaba, y segundo, que era la mejor idea que había oído en toda mi vida. Todas las ideas que rondaban por mi cabeza encajaron de golpe, aunadas por la imágen de una máscara de Guy Fawkes. Seguí leyendo con la cabeza dándome vueltas.

En otra parte de la carta, Dave me contaba cómo quería plantear la serie a nivel gráfico. Quería eliminar todas las onomatopeyas, y suprimir del todo los bocadillos de pensamiento. Era algo que me aterrorizaba como guionista. Lo de las onomatopeyas no me molestaba, pero ¿como iba a arreglarmelas para que la cosa tuviera un nivel literario aceptable sin esos bocadillos para dejar bien clara la idiosincrasia de cada personaje? Pero, al mismo tiempo, había algo en esa norma que me fascinaba y, tras una noche de insomnio, despertó algo en los pantanosos recovecos de mi cerebro.

Unos dias más tarde le escribí una carta a Dave diciéndole que la idea de Guy Fawkes era *la idea*, y que no solo estaba dispuesto a prescindir de esos bocadillos y esas onomatopeyas, sino que tambien pensaba eliminar toda clase de texto de apoyo, para apoyarme exclusivamente en las imágenes y el dialogo.

En todo libro o historieta hay un momento en que recibes tu recompensa largo tiempo merecida... ese momento en que todas las ideas e idioteces que han rondado por tu mente se convierten en algo mucho mayor a la suma de

sus partes, algo totalmente inesperado e inequívocamente hermoso.

Ya teníamos la base de la historia, así que empezamos a construir sobre eso... Dave envió los diseños del personaje, que resultaron perfectos, a excepción de un error en la forma del sombrero. Empecé a desarrollar los personajes secundarios que creía necesitar para que fluyera la acción de la historia que queríamos contar. Algunos de los personajes no tenían rostro pero tenía sus gestos y tics en la mente. Entre los dos definimos los detalles que faltaban utilizando la imagen de un actor u otro... en muchos aspectos era como montar el reparto de una película Donald Pleasance consiguió el papel de Mr. Finch Buscamos a Anthony Valentine para el papel de Mr. Almond La mayor parte de los demás personajes los creó Dave con su imaginación basándose en mis notas.

De lo arriba expuesto podría dar la impresión de que la creación de V fue algo muy serio y calculado. Creo que es algo que podría decirse de las primeras etapas del asunto. Sólo los seres privilegiados tienen ideas brillantes, que la musa les entrega totalmente desarrolladas. Los demás tenemos que trabajar en ello.

Esto quiere decir que llegados a un punto en que, asumiendo que toda tu lógica y planificación es de naturaleza sólida y coherente, el trabajo empieza a encarrilarse por sí solo. Las ideas se te ocurren casi por arte de magia en vez de ser producidas mediante un largo y tedioso proceso intelectual. Algo que empezó a ocurrir desde el primer episodio de V

La manera en que una cita de Shakespeare abriendo al azar unas obras completas encajaba perfectamente con la secuencia planteada en el primer encuentro de V con las fuerzas del orden. Y Lo que es más importante aún, la manera en que los personajes, ayudados por la recreación de Dave, empezaban a adquirir vida propia. Miraba un personaje y ya no era un maloso Nazi de una sola dimensión, dándome cuenta de que tenía sus ideas y opiniones como todo el mundo. Tenía planeado algo para un personaje determinado y descubría que este tiraba en una dirección completamente diferente.

Y lo que es más importante aún, empezamos a darnos cuenta de que nuestra historia se alejaba cada vez más y más de la típica "Un hombre contra el mundo" con la que habíamos empezado. De la combinación de mis textos y los dibujos de David surgían elementos que ninguno de los dos recordaba haber incluido. Había cosas que iban más allá de lo que considerábamos como parte integrante de los comics

Sentíamos un nerviosismo especial ante esta historieta que crecía más allá de la experiencia de sus autores. No sabíamos a dónde nos llevaría a continuación. Y por otro lado había una gran creatividad implícita en algo tan poco restrictivo. Imagino que debe ser algo así como hacer surfing durante un maremoto... te sientes muy bien mientras lo haces, pero no estás muy seguro de a dónde te va a llevar eso o si estarás entero cuando llegues

Dejando a un lado todo este balbuceo metafísico, tengo que decir que hay gente interesada en saber cómo llevamos a cabo entre los dos un episodio de V, y nos lo ha hecho saber. Así que para satisfacer el interés de la ciencia...

Empezaré diciendo que tenemos una ligera idea sobre cual es el argumento general de la serie, siempre sujeto a los cambios que quiera establecer la historia durante su desarrollo. Sabemos, por ejemplo, que constará de tres libros. El primero sitúa al mundo y al personaje dentro de ese contexto. El segundo, *This Vicious Cabaret*, está dedicado a los personajes secundarios y en especial al de Evey Hammond, El tercero, titulado de momento *The Land of Do-As-You-Please*, reunirá todos los cabos sueltose intentará llegar a un climax satisfactorio.

Partiendo de esta estructura, intento decidir lo que contiene cada capítilo, manteniendo en mente la relación que tiene con el capítulo anterior. Por ejemplo, puedo decidir que ha habido demasiada conversación ultimamente y que necesito algfo de acción. O que estaría bien ver cómo lo estan pasando Eric Finch o Rosemary Almond. Con esto hago unalista de los elementos que considero vitales para ese capítulo en particular, y lo único que queda es hacer que encajen dentro de una historia coherente que pueda estar completa en en sí misma, mientras sea parte de un todo mayor, y pueda desarrollarse con la fluidez que Dave y yo intentamos conseguir en la serie.

Las cosas marchan bien en los dias buenos y tengo el guión hecho en cuatro o cinco horas. Los dias malos escribo el guión en cuatro o cinco horas, me doy cuento que no sirve, lo rompo y empiezo otra vez. Repito este proceso cuatro o cinco veces hasta verme reducido a un ser gimoteante que se deja caer de la silla balbuceando que no tiene ningun talento y que nunca volverá a escribir ni una sola linea. Al dia siguiente me levanto, resuelvo la cosa a la primera y paso el resto del dia leyendo mis frases favoritas a mi mujer, niños, o vendedores a domicilio. (Por eso no teneis que casaros con un dibujante o un escritor. No son buena gente con la que convivir. Creedme).

Una vez que tengo un guión con el que estoy satisfecho, es el turno de Dave. Lo examina de forma minuciosa, buscando inconsistencias argumentales o en los personajes y lo desarrolla visualmente. Habitualmente suelo entregar ya desarrollado a ese nivel, pero procuro darle opción a Dave para que lo altere o alargue si le parece lo adecuado, asi que le añade alguna viñeta para la acción fluya más suavemente o bien le elimina alguna. Entonces me llama por teléfono y me cuenta sus cambios. Habitualmente son de tipo menor y pueden resolverse en ese momento. A veces son de tipo más serio y nos pasamos horas discutiendo hasta llegar a un compromiso. Lo único que nos importa de verdad es que acabe imprimiéndose una página lo más perfecta que podamos conseguir.

Dave se dedica a dibujar, y unas semanas más tarde recibo el ansiado paquete conteniendo fotocopias del trabajo acabado.. Imagino que, teoricamente, puedo hacer modificaciones en las páginas si considero que hay algo que necesite cambiarse, pero de momento no se ha dado el caso. Dave combina una gran profesionalidad en su trabajo con una implicación emocional en la serie muy similar al mío, y si alguna vez decidiese dejarla, no existe ni la más remota posibilidad de que la continuara con otro. V es algo que ha sucedido cuando mi retorcida personalidad se encontró con la retorcida personalidad de Dave; algo que ninguno de los dos podría haber realizado por su cuenta o trabajando con otra persona. Pese a la manera en que algunos admiradores consideran la serie, no es el "V de Alan Moore" o el "V de David Lloyd". Es un esfuerzo conjunto en el más amplio sentido de la palabra, porque es la única manera en que puede funcionar una buena historieta. No tiene sentido que el guionista intente estar por encima del dibujante incluyendo una gran cantidad de texto retórico, o que el dibujante lo haga con el guionista a base de llenar las páginas con un desfile de viñetas barrocas. Lo que se necesita es trabajo en equipo, a la manera de Hope y Crosby, Tate y Lyle, Pinky y Perky o los Ronaldos. Espero que lo hayamos conseguido.

Así que, de ahi sacamos las ideas. Estaba llegando al punto en que os contaría quien es de verdad V, pero me temo que ya no queda espacio. Lo único que pudeo deciros es que V no es el padre de Evey, la madre de Whistler o la tia de Charley. Aparte de eso, me temo que todo depende de vosotros.

Inglaterra prevalece.

-Alan Moore, Octubre de 1983

HELLBLAZER

Jamie Delano?John Ridgway

(D.C.Comics)

Mi primera intención cuando me planteçe esta reseña fue utilizar una cita de Boris Vian, la sobrecogedora descripción de la crucifixión de un caballo, pero la cosa quedaba demasiado larga (o dispersa, si me ponía a recortar y seleccionar, esas cosas que se hacen con la prosa ajena para acomodarla a propósitos propios) y quería también hablar de la "britanicidad" de la obra, ese hálito inglés tan particular, tan oscuro a veces (pero eso le va bien, claro). que impregna sus páginas no se sabe muy bien si debido al trazo irregular y sombrío de Ridgway, a la prosa torrencial (excesiva, en ocasiones) de Delano o a algo más, la temática, la forma de resolver situaciones, cierto retorcido sentido del humor, el decorado. Luego pensé hablar de Constantine, maestro de ceremonias del que seguimos sin saber gran cosa desde que cierta bruja cercana incomodara tanto al amigo J.Vaquer (si bien el perfil psicológico va diefiniéndose poco a poco); explicar cómo va hundiéndose cada vez más en un pozo sin fondo del que no sabe salir, escoltado por una cohorte de fantasmas irónicos (amigos muertos todos ellos, sacrificados por él de una u otra forma), todo tan inglés, macabro pálido ballet que nos conduce a tenebrosos paisajes cotidianos. Y de lo cotidiano (una de mis palabras, uno de mis conceptos favoritos, por si aún no se dieron cuenta) también podría hablar, cómo el horror se esconde ahí mismo, justo al lado, acechando donde menos se lo espera, incluso en la codificada realidad informática (para no creerselo, el número 7, y otro fantasma a cuya salud emborracharse). Pero, en fin, lo dejaremos para dar paso a la cita (que es a lo que íbamos, al fin y al cabo, y uno ha de cumplir con su papel y cómo si no, si bien no es la arriba especificada). Siento que no sea lo suficientemente asquerosa para dar el tono: lean **Hellblazer** y sabrán a lo que me refiero.

> "(...) Un poco más lejos nadaba La Gloire, jadeando: llevaba a su barca un jirón de carne pálida que se le deshilachaba entre los dientes.".
>
> EL ARRANCACORAZONES. Boris Vian.

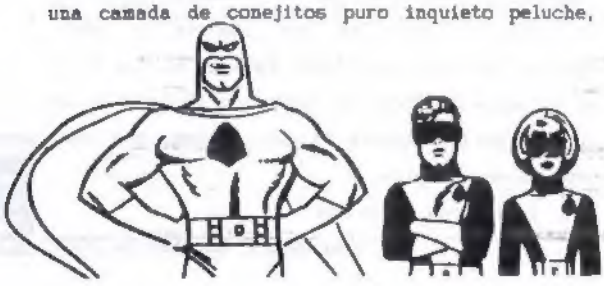
Francisco Naranjo

SPACE GHOST

Mark Evanier-Steve Rude/Steve Rude-Ken Steacy

(48 págs. Comico)

De la infancia me quedan recuerdos imprecisos, de impresionista amateur, una serie de matices del rojo vivo al rosa pálido: la sensación del barro en invierno, oscuros pasillos, los muslos de una cierta Margarita de ojos azules. la voz relamida y afectada de aquella profesora que había sido monja, el primer crepúsculo en la playa (el susurro del mar, un cielo gris plomizo, pesado, denso, amarga acuarela, el olor de la libertad en el viento), los primeros tebeos, claro. Un mosaico deslabazado, fragmentada persistencia de un sueño que se resistiese a desaparecer. También películas, nombres propios, rostros familiares, una camada de conejitos puro inquieto peluche, el marco del primer cigarrillo, dibujos animados. las primeras certezas ("¿Yo? Yo, de mayor, escritor"), *El otro arbol de Guernika*, los Cinco en eternos apuros y sus refrescos de gengibre ("¿Qué será eso?"). Quizás algún dia encuentre el catalizador que ordene tanta pincelada incoherente, la magdalena que me abra la puerta. Rude, Steve Rude, justamente aclamado por su espléndido trabajo en Nexus, parece haberla hallado en este fantasma espacial de Hanna y Barbera, piedra angular de su infancia. El elegante y académico artista vuelca en este trabajo todo el cariño y el entusiasmo de un niño al que se le dieran las riendas para guiar a su héroe favorito, para dar forma a la aventura. Y se nota. Un trabajo nostálgico, con sabor a mantequilla de cacahuete (o a lo que demonios sepa la infancia de los niños del imperio). Que nadie espere más de lo que va a encontrar: un episodio de dibujos animados puro y simple, por obra y gracia de un guionista que concoce como nadie el medio. Diversión, evasión, ingenuidad a raudales. Sin pretensiones, sin mensajes, sin metafísicas de cartón. La sonrisa del héroe, música de fanfarria en off.



Francisco Naranjo

MARTIAN MANHUNTER

J.M. DeMatteis/Mark Badger

(4 números. D.C. Comics)

Si en "Moonshadow" fondo y forma (argumento y guión, o guión literário y guión técnico) se complementaban y justificaban entre sí, conformando una obra redonda y sin fisuras; si en "Blood, a tale" la forma es el fondo, la historia se articula en torno a, por y para un lenguaje determinado, florido y poético, elaborado, repleto de parábolas y símbolos (otra obra redonda, en definitiva, si bien en otro sentido, explorando otros caminos), en el caso que nos ocupa la ecuación cojea visiblemente del lado argumental. Palabra e imagen (magnífico trabajo de Badger, elegante y atípico, hermoso en muchas de sus páginas) vuelan alto, se encadenan en una secuencia muy alejada de una trama sencilla (banal a veces) a la que tanta poesía y pretensiones gramaticales le vienen demasiado grandes. El resultado final es una lectura agradable, relativamente compleja, y un dibujo vistoso y adecuado al lenguaje, todo ello al servicio de una trama patéticamente insuficiente, pobre (no por sí misma, sino por lo inadecuado del tratamiento, que podría calificarse de pretencioso si uno no quisiera tanto a DeMatteis). Una miniserie, en fin, fallida, lejos de la tensión y la eficaz creación de ambientes que hizo de la muerte de Kraven una de las más memorables y emotivas que el género ha dado. Fallida, digo, pero eficaz en cierta forma, y recomendable. Bastante por encima de la media (que no es, ya sé, decir mucho, pero).

Francisco Naranjo

VIOLENT CASES

Neil Gaiman/Dave McKean

(Graphic Novel. Escape)

(...) Recuerdo, por ejemplo, haber fantaseado con el proyecto de un artículo titulado "V de Violencia" y que, centrándose en la obra de Moore y Lloyd, hablaría también de cosas como **Grendel**, **Violent Cases**, **Destroy**, y las series japonesas de First y Eclipse. Disgresiones dispersas sobre la violencia y su tratamiento en el comic-book, género (si lo es) light donde los haya. Tenía ya una introducción perfectamente inútil (aquella mezcla de autojustificación y declaración de principios, no sé si me recuerdas) y andaba dándole vueltas a la cosa para encajar también "Maus" en el texto cuando comprendí (como se comprenden estas cosas, ya sabes, música celestial, luz divina, certeza irrevocable) que lo que de verdad quería era escribir un artículo sobre **V for Vendetta** en exclusiva. Traducir el cappítulo 11 del Libro Segundo, reunir algunas citas heterodoxas y estructurar con todo ello un puzzle medianamente atractivo, emotivo, inquietante. Por otra parte (en paralelo, si quieres, señorita simetría) había ido creciendo en mí la sensación de que en el fondo **Violent Cases** es una obra sobre la memoria, sobre la infancia. No tanto *Mi vida como un perro* como *Au revoir les enfants* (cuestión de recursos dramáticos, la persecución nazi o el médico de Al Capone), más *Jefty tiene cinco años* que *Por el camino de Swann*. Una obra hermosa y radical, con la belleza de la sinceridad y el sentimiento, de la radicalidad asumida y racionalizada. Una adecuación plástica impecable a un impecable texto, haciendo brotar la magia de las palabas o de su ausencia, escribiendo el relato desde otro punto de vista. O la realidad vista a través de los ojos de un niño, todo magia y películas, en fin (...)

Francisco Naranjo

URICH 13 bis
Barcelona 1988

Boletín editado por
MADRID COMICS
Gran Vía,55. Los Sotanos. 28013 MADRID
Tlfno. (91) 247 27 66

Coordinación:
Lorenzo Diaz Buendia

Colaboradores:
Azucena Martín
Alejandro Meraviglia-Crivelli Roche
Jose Mª Mendez
Francisco Naranjo
Enrique Vela

Sra. Pynchon:
Rocío Ayuso

Motorista:
Miguel Angel Díaz

Impresión:
MALVAR